ΤΕΥΧΟΣ 98 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1993 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 700

ΤΕΥΧΟΣ 98 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1993 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 700

PIXEL Classic

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



ΠΑΣΧΑΛΙΝΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΒΡΕΙΤΕ ΤΑ ΚΡΥΜΜΕΝΑ ΑΒΓΑ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ
2 AMIGA!

- ADVENTURES
- REVIEWS
- ΧΩΡΙΣ JOYSTICK
- PROGRAMMING
- ΒΙΒΛΙΑ
- RPG
- COMPUTER NEWS




SEGA
Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΝΙΚΗΣΕ!!!
SEGA τα δυναμικότερα video games στον κόσμο φέρνουν τώρα την επανάσταση, με γραφικά υψηλής ευκρίνειας και με τον τελειότερο στερεοφωνικό ήχο.
Παίξτε τώρα με τα SEGA, σε τρεις μοναδικές συσκευές και κερδίστε στα εκατοντάδες φανταστικά παιχνίδια.
Τα SEGA θα τα βρείτε σ' όλα τα καταστήματα παιχνιδιών και computers.
MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II, GAME GEAR
1138 STREETS OF RACE
27017 SUPER KICK OFF
0035 TEAM U.S.A. BASKETBALL NEO
1214 D.R. BASKETBALL
1044 BATMAN NEO
70026 THE TERMINATOR NEO
81026 THE SIMPSONS NEO
1032 TAZMANIA NEO
9008 ASTERIX
7070 TOM & JERRY THE MOVIE
29004 CHUCK ROCK
7077 BUBBLE-BOBBLE
27043 ALIEN III
27022 PRINCE OF PERSIA
ASHLEY & HOLMES ATHENS

Παίξτε τώρα σε τρεις μοναδικές συσκευές

ΧΡΥΣΗ ΕΓΓΥΗΣΗ 12 ΜΗΝΩΝ
SEGA
ΓΕΝΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ
ZEGETRON A.E.

16-BIT



1. MEGA DRIVE, η φανταστική κονσόλα 16 BIT με γραφικά υψηλής ευκρίνειας, στερεοφωνικό ήχο δέκα καναλιών και με το CONTROL PAD και δωρεάν το καταπληκτικό παιχνίδι SONIC THE HEDGEHOG.
- Κύριος επεξεργαστής 68000
- Συμβατότητα με τα παιχνίδια του MASTER SYSTEM II μέσω converter.
- Πάνω από 170 παιχνίδια.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
ARCADE POWER STICK και SOFT WARE CONVERTER MASTER SYSTEM.





2. MASTER SYSTEM II, η συσκευή που διαθέτει ενσωματωμένο ένα συναρπαστικό παιχνίδι.
- Κύριος επεξεργαστής Z 80΄
- 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.
- 256 έγχρωμα sprites.
- 3 κανάλια ήχου και ακόμα 1 για ηχητικά εφφέ.
- Πάνω από 180 παιχνίδια.
- Βασικός εξοπλισμός το control pad, μετασχηματιστής και ένας διακόπτης αλλαγής από την τηλεόραση στο video game

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
JOYSTICK, LIGHT PHASER, και RAPID FIRE UNIT.







3. GAME GEAR, το μοναδικό έγχρωμο φορητό video game που γίνεται φορητή έγχρωμη τηλεόραση και ταυτόχρονα συνδέεται με video camera.
- 4096 χρώματα
- Τέλειος ήχος με ενσωματωμένο ηχείο και δυνατότητα σύνδεσης με ακουστικά.
- Πάνω από 50 παιχνίδια.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
- Ειδικό καλώδιο για τη συμμετοχή μέχρι 8 παιχτών.
- Εξάρτημα για τροφοδότηση από αναπτήρα αυτοκινήτου και για επαναφορτιζόμενες μπαταρίες.
- Ειδικός μετασχηματιστής ρεύματος.



2408 SONIC THE HEDGEHOG



2507 SONIC THE HEDGEHOG II





2401 MICKEY MOUSE



2323 WIMBLEDON



2402 SHINOBI

ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1993

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Δημήτρης Κοντογιάννης, Κων/ντίνος Παπαζαχαρόπουλος
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, Δήμητρα Κουτσιούμπα
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Θόδωρος Κοντοχρήστος
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανεσιώτης, Αντρέας Τσουρινάκης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Παπαδάκης, Γιώργος Κυπαρίσσης, Γιώργος Κακαλέτρης, Δημήτρης Ζούλιας, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κική Γεωργιάδου, Χρύσα Παντελαίου, Δήμητρα Πορφύρη, Ζωή Φραγκοπανάγου
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαιραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Σίλια Ράντου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Λίτσα Νέστορα, Ντίνα Σιλαϊδή
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νάνος
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από την εταιρία **NORTHERN NETWORK ΕΠΕ** Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Στέλλα Δίντση
ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Αλέξανδρος Αθ. Τσανανάς

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μάνος Βενιζέλος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Λούλης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Χρήστος Κολοβός
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Angela Wagner
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομίνη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Μάρθα Πλεξίδα, Γεωργία Νιφοροπούλου, Ματίνα Γιαννοπούλου - Μεσσήνη, Φρόσω Ξιξή
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σαμαρτζής
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: Γ. Μαυρίδης
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Σ. Καββαδίας
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 6.950 δρχ. - Φοιτητές: 6.000 - Ν.Π.Δ.Δ.: 10.100 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 11.000 δρχ. Αμερική: 12.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Antonis Peristeris







Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:
DATA: 8226407-9, 8231651-2 8230822, 8235921, 8839152-4
VOICE: 8229480 (sysop)

Περιεχόμενα



18
ROLE PLAYING GAMES
Τα πρώτα βήματα

16 X-WING
May the force be with you

Νέα στήλη, όπου θα παρουσιάζουμε κάθε μήνα τεχνικά βιβλία για όλους τους υπολογιστές.

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Κάθε φορά που γράφω αυτό το γράμμα, σας διηγούμαι και μια ιστορία που συνέβη στο περιοδικό, κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας του, η οποία έχει πάντα σχέση με την ύλη.

Ε, λοιπόν, αυτόν το μήνα, έγινε κάτι απίστευτο. Οι γονείς της κυρίας Λουκίας (υπεύθυνης Τμήματος Marketing) της έστειλαν για πασχαλινό δώρο, εκτός από τη λαμπάδα, και μια κότα!!! Μη έχοντας τι να την κάνει και για να μην μείνει η κακομοίρα μόνη της στο σπίτι, αποφάσισε να φέρει την κότα στα γραφεία μας. Το όνομα αυτής Λολότα. Από την πρώτη μέρα που πάτησε το πόδι της στα γραφεία μας η Λολότα, μάλλον πρέπει να τις φανήκαμε πολύ συμπαθείς. Και αυτό το συμπεράναμε, επειδή έτρεχε από γραφείο σε γραφείο και άφηνε και από ένα αβγό. Μιλάμε, πήξαμε στο αβγό!

Τότε, μια τρομερή ιδέα ήρθε στην κυρία Λουκία. "Θα φτιάξουμε ένα διαγωνισμό με τα αβγά της Λολότας" μας είπε. Το αποτέλεσμα μπορείτε να το δείτε στην επόμενη σελίδα, όπου ανακοινώνεται ο διαγωνισμός μας, με δώρο 2 computers AMIGA 500 (προσφορά του καταστήματος ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS, Στουρνάρη 9, τηλ.: 3633357 - 3640243), που θα περιμένουν τους τυχερούς του διαγωνισμού.

Καιρός, όμως, να δούμε και τα θέματα αυτού του τεύχους, από το οποίο αρχίζουν δύο καινούριες στήλες. Η πρώτη ασχολείται με τα ζωντανά παιχνίδια ρόλων και τα επιτραπέζια παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας. Στόχο έχει να σας ανοίξει ένα παράθυρο σε φανταστικούς κόσμους. Για να πάρετε, λοιπόν, μια πρώτη γεύση αυτών των παιχνιδιών, σας παρουσιάζουμε το "The new dungeons & dragons", γιατί είναι ό,τι καλύτερο για τους αρχάριους φίλους. Η δεύτερη λέγεται "new books" και θα παρουσιάζει βιβλία που κυκλοφορούν στην αγορά, με θέματα γύρω από τους home υπολογιστές, δηλαδή τεχνικά βιβλία.

Συνέχεια με τα reviews, και το καταπληκτικό Special Review "X-Wing", may the force be with you.

Και τώρα κάτι ...να καίει!!! Αυτός θα ήταν ο τίτλος που θα ταίριαζε στο Adventure Club. Για του λόγου το αληθές, γυρίστε στη σελίδα 100. Αλλά μην κολλήσετε εκεί, γιατί έχουμε και άλλα θέματα, όπως τα "Χωρίς Joystick", "Computer News", "Console News" και πολλά άλλα που θα βρείτε ξεφυλλίζοντας το τεύχος.

Τελειώνοντας, θα πρέπει να σας πω ότι από το επόμενο τεύχος, το Pixel θα είναι πιο σύντομα κοντά σας.

Οσο για την "Ώρα του Αρχισυντάκτη", τα ονόματα των τυχερών θα τα ανακοινώσουμε στο επόμενο τεύχος.

Ελα καλή μου, Λολότα, θέλω άλλα 23 αβγά για να τη βγάλω κι αυτό το Πάσχα.

Καλό Πάσχα, και μη φάτε πολύ, γιατί πλησιάζει και το καλοκαίρι...

PIXEL Classic

ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ.
Ο ΜΑΧΗΤΗΣ ΤΩΝ ΔΡΟΜΩΝ ΕΡΧΕΤΑΙ!



STREET FIGHTER II

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Το νέο υπερπαιχνίδι της NINTENDO
τώρα στο

MINION

ΤΟ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟ ΜΕΓΑΛΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

Το PIXEL, η AMIGA και...

Ένας επίκαιρος διαγωνισμός, σε δύο περιπετειώδεις συνέχειες.
Πρωταγωνιστούν: Εσείς και τα Κρυμμένα Πασχαλινά Αβγά του PIXEL
ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΣΑΣ ΔΩΡΟ: ΔΥΟ AMIGA 500
που προσφέρει η ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS



Αγαπητοί μας φίλοι! Μέχρι σήμερα έχετε διαβάσει - ή ακούσει - για το Κυνήγι του Χαμένου Θησαυρού ή του Κρυμμένου Adventure. Σίγουρα, όμως, δεν θα έχετε ακούσει ποτέ για το Κυνήγι του Κρυμμένου Πασχαλινού Αβγού. Διαγωνισμών συνέχεια, λοιπόν... Αυτή τη φορά συγκεντρωθήκαμε όλοι εδώ, για να "σκορπίσουμε" αβγά γιορτινά! Πασχαλινά! Είστε έτοιμοι, λοιπόν, για μια ακόμη περιπέτεια;

Εμείς, πάντως, ετοιμάσαμε τον πιο πρωτότυπο και επίκαιρο διαγωνισμό:

1ον: Βάψαμε με επιτυχία περισσότερα από 25 φρεσκότατα αβγά. (Ξέρετε πόσο δύσκολο ήταν να το πετύχουμε; Τουλάχιστον άλλα 35 έσπασαν στο βράσιμο...)

2ον: Ζωγραφίσαμε στο καθένα από αυτά ένα γράμμα (Α, Β, Γ, Δ κ.λπ.) κίτρινου χρώματος και

3ον: Τα σκορπίσαμε δεξιά και αριστερά, σε συγκεκριμένες όμως οθόνες, στις σελίδες του τεύχους Pixel που κρατάτε.

Ο διαγωνισμός βέβαια δεν σταματάει εδώ, αλλά θα συνεχιστεί και στο επόμενο τεύχος (Μαΐου), με πολλές εκπλήξεις. Στις σελίδες του θα βρείτε όχι πια χρωματιστά αβγά, αλλά μικρά κίτρινα κοτοπουλάκια - κρυμμένα σε οθόνες - στα οποία επίσης θα υπάρχει ζωγραφισμένο ένα γράμμα μπλε χρώματος.

Οσοι, λοιπόν, θέλουν να περάσουν το καλοκαίρι τους συντροφιά με μία υπέροχη AMIGA 500 και είναι λάτρεις

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός θα διαρκέσει δύο μήνες (τεύχη Απριλίου και Μαΐου). Όλα τα συμπληρωμένα δελτία με τη σωστή φράση θα λάβουν μέρος στην κλήρωση, που θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του PIXEL στις 30.6.93, παρουσία του συμβολαιογράφου κ. Μουσογιάννη.

Από την κλήρωση θα αναδειχτούν δύο τυχεροί, οι οποίοι θα κερδίσουν από μία Amiga 500, προσφορά της ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS, Στουρνάρη 9, Αθήνα. Στο διαγωνισμό έχουν δικαίωμα συμμετοχής όλοι οι μόνιμοι κάτοικοι Ελλάδος (εξαιρείται το προσωπικό της Compupress Α.Ε. και της ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS).

Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και 20.6.93 (σφραγίδα ταχυδρομείου), στους οποίους θα αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία του διαγωνιζόμενου. Τα ονόματα των δύο τυχερών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Ιουλίου '93 του PIXEL. Οι νικητές θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του PIXEL μέχρι και τις 31.7.93.

Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος δεν παραλάβει το δώρο του (για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό) μέχρι τη συγκεκριμένη ημερομηνία, θα έχουν κληρωθεί ήδη δύο πρώτοι επιλαχόντες. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

τα ΚΟΚΚΙΝΑ ΑΒΓΑ!

της περιπέτειας και των εξερευνήσεων - και πιστεύω ότι είναι πάρα πολλοί - θα πρέπει να αρχίσουν να ψάχνουν από τώρα για εκείνα τα μικρά χρωματιστά αβγά. (Προσοχή στο ζωγραφισμένο γράμμα κάθε αβγού.)

Γι' αυτό, μέχρι να ξεκινήσετε την "εξερεύνηση" για τα κρυμμένα κοτοπουλάκια - στο επόμενο τεύχος -, ψάξτε καλά στις οθόνες και μαζέψτε όσο πιο πολλά αβγά μπορείτε. Θα σας χρειαστούν... Και μην ξεχάσετε να τα διαλέξετε προσεκτικά, γιατί ορισμένα από τα αβγά και τα κοτοπουλάκια που υπάρχουν σε κάθε τεύχος είναι απλώς οι μασκότ του πασχαλινού διαγωνισμού μας.

Συγκεκριμένα, με τα αβγά και τα κοτοπουλάκια που θα συγκεντρώσετε, στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας αλλά και στο επόμενο, θα πρέπει - αφού τα βάλετε στη σωστή σειρά - να σχηματίσετε τη φράση-κλειδί, που αποτελείται από 50 γράμματα και η οποία θα υπάρχει πάντοτε γραμμένη, μία φορά, σε κάποιο σημείο μέσα στις δύο σελίδες του διαγωνισμού.

Κρατήστε, λοιπόν, το κουπόνι του διαγωνισμού μέχρι και το τεύχος 99 και γράψτε το σωστό γράμμα στο ανάλογο πλαίσιο, είτε το κόκκινο αβγό είτε (στο τεύχος 99) στο κίτρινο κοτοπουλάκι, δηλαδή συνολικά 50 γράμματα.

Στείλτε συμπληρωμένο το δελτίο στα γραφεία μας, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: Για το διαγωνισμό "Το PIXEL, η AMIGA και τα ΚΟΚΚΙΝΑ ΑΒΓΑ".

ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ!



ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ......

ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ......

ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ......

ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ...... ΣΕΛ......

ΟΝΟΜΑ ....

ΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ ....

ΤΗΛ .... ΤΚ ....

Console NEWS

THE MENACER IS HERE

Θυμάστε το Super Scope της Nintendo; Λοιπόν, η Sega έβγαλε κάτι ανάλογο, που το περιμέναμε πάρα πολύ καιρό, και επιτέλους σε λίγο καιρό θα το έχουμε. Το όνομά του είναι Menacer και είναι αρκετά κομψό, όπως μπορείτε να δείτε στη φωτογραφία. Παίρνει 6 AAA μπαταρίες και, εκτός από τη σκανδάλη, η λειτουργία της οποίας είναι προφανής, υπάρχουν άλλα 3 κουμπάκια με διαφορετικές λειτουργίες, ανάλογα με το παιχνίδι που παίζετε. Το Menacer έρχεται μαζί με ένα cartridge που περιέχει 6 παιχνίδια, σχεδιασμένα ειδικά για το μπαζούκας αυτό. Υπάρχουν φήμες ότι παιχνίδια που υποστηρίζουν το Menacer θα κατασκευαστούν και για το Mega CD. Υπάρχουν 4 μορφές του Menacer:

1) SURE SHOT, όπου το menacer βρίσκεται στην απλούστερη μορφή του.

2) FULL TILT, όπου το όπλο βρίσκεται σε όλη του τη ...δόξα.

3) COMMANDO, όπου το Menacer βρίσκεται - όπως υποστηρίζει η Sega - στην πιο εύχρηστη μορφή.

4) DUAL VISION, δηλαδή το όπλο με τη διόπτρα. Εννοείται ότι δεν υπάρχουν καλωδιακές συνδέσεις και όλα γίνονται με υπέρυθρες ακτίνες. Κοστίζει περίπου 60 λίρες Αγγλίας.



ΕΝΑ ΠΕΡΙΕΡΓΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ

Η βρετανική εταιρία ηλεκτρονικών ειδών, MSU, κατασκεύασε ένα μηχάνημα σε συνεργασία με την ταϊβανέζικη TXC, το οποίο βασίζεται στην υπάρχουσα τεχνολογία CD. Εχει έναν επεξεργαστή 32bit 30 MHz και θα είναι, όπως ακούγεται, η παιχνιδομηχανή του μέλλοντος. Θα έχει Full Motion Video και φανταστικό ήχο. Μάλιστα υπάρχουν και καμιά ντουζίνα από παιχνίδια, τα οποία περιμένουν την έκδοση του μηχανήματος στην αγορά.

Πάντως υπενθυμίζουμε το άδοξο τέλος της ίδιας προσπάθειας που έκανε η Konix πριν από 3 χρόνια.

Το μηχάνημα ονομαζόταν Konix Multi System και ήταν πανάκριβο... Τα επακόλουθα ήταν αυτονόητα...



ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ...

Η Sega ενώθηκε με την Pioneer για την εξέλιξη και τη δημιουργία μιας κονσόλας συμβατής με τα CDV. Για όσους δεν ξέρουν τι είναι τα CDV, σας λέμε ότι είναι φιλμάκια σε CD, τα οποία επιτρέπουν ταυτόχρονη ανάγνωση εικόνας και ήχου.

Το θέμα είναι ότι τέτοιες συσκευές έχει βγάλει και η Philips και άλλες γνωστές εταιρίες.

Πού βρίσκεται, όμως, η διαφορά; Στο ότι το Pioneer-Sega μηχάνημα θα γίνεται συμβατό με το Mega-CD με ένα extension μηχανηματάκι, το οποίο θα αγοράζετε ξεχωριστά.

Εξαιτίας αυτής της συμβατότητας, η Pioneer υπέγραψε συμφωνία με τη NEC, γεγονός που σημαίνει ότι το νέο αυτό μηχάνημα, που θα φέρει ως φίρμα στο περίβλημά του το λογότυπο της Pioneer και όχι της Sega, θα είναι συμβατό και με το υπερμηχάνημα της Nec, το πασίγνωστο Super CD Rom του μεγάλου Ιάπωνα γίγαντα.

ΕΚΤΑΚΤΟ ΔΕΛΤΙΟ ΤΙΜΩΝ ΑΠΟ ΤΗ NINTENDO

Η εταιρία ανακοίνωσε την εντυπωσιακή πτώση της τιμής του Game Boy, καθώς επίσης και νέες κυκλοφορίες software για όλα τα μηχανήματά της.

Συγκεκριμένα, η τιμή του Game Boy έπεσε στις 24.900 δρχ., από 31.900 δρχ. που κόστιζε μέχρι τώρα.

Νέοι τίτλοι για Game Boy και NES: Paperboy II, Terminator II, Double Dragon III, Hunt for Red October κ.ά.

Console NEWS

ΤΟ TOP 10 ΓΙΑ ΤΑ ΠΑΝΤΑ...

Συνεπείς όπως πάντα, φροντίσαμε να έχουμε τα Τοπ 10 για όλα τα παιχνιδομηχανήματα. Μιλάμε πάντα για το εξωτερικό και συγκεκριμένα για την πατρίδα της κονσόλας, την Αγγλία. Ιδού:

SUPER NINTENDO
1 MAGICAL QUEST
2 MEGAMAN III
3 DEATH VALLEY RALLY
4 SPIDERMAN VS XMEN
5 BULLS VS BLAZERS
6 BEST OF THE BEST KARATE
7 AMAZING TENNIS
8 STREET FIGHTER II
9 PRINCE OF PERSIA
10 LEGEND OF GELDA

SEGA MEGADRIVE
1 STREET OF RAGE II
2 ECCO THE DOLPHIN
3 THUNDERFORCE IV
4 MICKEY & DONALD
5 SONIC II
6 TEAM USA BASKETBALL
7 ROAD RASH II
8 NHLPA HOCKEY 93
9 EUROPEAN CLUB SOCCER
10 BATMAN RETURNS

NINTENDO GAMEBOY
1 SUPER MARIOLAND II
2 SUPER MARIO KART
3 NBA CHALLENGE II
4 PRINCE OF PERSIA
5 MICKEY DANGEROUS CHASE
6 STAR WARS
7 LOONEY TUNES
8 NINJA TURTLES II
9 SUPER KICK OFF
10 TERMINATOR II THE ARCADE GAME

SEGA GAMEGEAR
1 SONIC II
2 TAZMANIA
3 STREETS OF RAGE
4 SHINOBI II
5 PRINCE OF PERSIA
6 BATMAN RETURNS
7 INDY AND THE LAST CRUSADE
8 LEMMINGS
9 SIMPSONS
10 ALIEN III

ΚΑΙ ΑΛΛΑ OPTIONALS ΤΗΣ NINTENDO

Ωραία, πήρατε το καταπληκτικό Super Mario World στο SNES, αλλά τι γίνεται αν θέλετε να παίξετε τα τρία προηγούμενα Mario-παίχνιδά, που εμφανίστηκαν μόνο στο NES; Απλό... Αγοράστε το SuperDeck! Φυσικά θα καταλάβατε τι κάνει: Μετατρέπει το SNES σας σε NES. Αλλά δεν κάνει μόνο αυτό. Καθιστά επίσης ικανό το ευρωπαϊκό SNES να τρέξει παιχνίδια ιαπωνικά, κάτι που μέχρι τώρα δεν ήταν δυνατόν. Τα ιαπωνικά παιχνίδια έτρεχαν μόνο στο ιαπωνικό SNES και το ίδιο συνέβαινε και με τα αμερικανικά... "Έτρεχαν" μόνο στο αμερικανικό SNES. Το SuperDeck το περιμένουμε γύρω στο Μάιο και θα κοστίζει λιγότερο από ένα SNES cartridge!

JOYPAD ΓΙΑ ΠΙΑΝΙΣΤΕΣ!



Τώρα που βγήκε το εκπληκτικό Street Fighter II για τη Sega Megadrive, έπρεπε να βγει ένα ανάλογο joypad! Στο προηγούμενο τεύχος, από την ίδια στήλη, είχαμε μιλήσει για ένα joypad με πολλά κουμπιά. Συνεπείς στις υποχρεώσεις μας, έχουμε και τη φωτογραφία του. (Τον προηγούμενο μήνα ήταν φήμη.) Κοστίζει 25 λίρες Αγγλίας, δηλαδή περίπου 8.500 δραχμές.

SEGA KARAOKE!!!



Η Sega πρόκειται να διαθέσει στην αγορά ένα Karaoke add-on, το οποίο θα μπαίνει κατευθείαν στο Mega CD. Το όνομά του είναι DIY pop star και θα έρχεται μαζί με αρκετά Karaoke CDs. Στην Ιαπωνία έχουμε μάθει ότι ήδη έχει κάνει τρελές πωλήσεις και ελπίζουμε ότι θα εμφανιστεί και εδώ σύντομα!

SEGA MOUSE



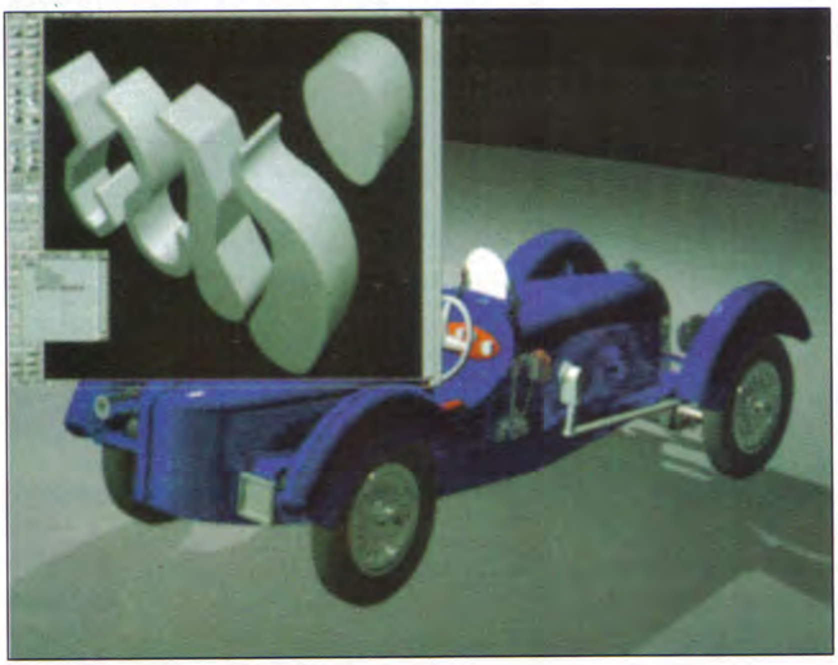
Σωστά διαβάσατε... Το πλήρες όνομά του είναι Sega Mega Mouse και, παρ' ότι στη Megadrive θα σας βοηθήσει λίγο, στο Mega PC θα ταιριάζει αρκετά.

Ακου κει Sega Mouse... Θα ήθελα πάντως να βγει και ένας Sega ...printer!

COMPUTER NEWS

Η ALTERNATIVE ΚΑΝΕΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ!!!

Η Alternative πρόκειται να κυκλοφορήσει τη νέα έκδοση του Real 3D. Επίσης θα μειώσει την τιμή του υπάρχοντος πακέτου, του Real 3D V1.4. Η μείωση θα είναι αρκετά μεγάλη και το πακέτο θα κοστίζει περίπου 60 λίρες. Η νέα έκδοση, με όνομα Real 3D v2.0, έχει πάρα πολλές προσθήκες. Μία από αυτές είναι ο σχεδιασμός του User Interface που σας αρέσει. Το όνομα του Interface είναι Customisable Environment and Expandability, και είναι το πιο φιλικό που έχουμε δει. Προστέθηκε λειτουργία morphing, material and texture morphing και animated textures. Προστέθηκαν επίσης Motion blure, μαγνητισμός και αντανακλάσεις. Κοστίζει μόνο 300 λίρες.



ΑΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ ΣΤΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΤΗΣ 1200

Μια αλλαγή στο σχεδιασμό του port για εξωτερικό drive για την 1200 σημαίνει ότι ο κόσμος που σκέφτεται να χρησιμοποιήσει παλιά περιφερειακά της 500άρας στην 1200 θα το ξανασκεφτεί, και αυτό απλούστατα γιατί δεν ταιριάζουν. Το port δεχόταν τροφοδοσία 5 και 12 volts. Το νέο port, όμως, δέχεται 5 V, που σημαίνει ότι περιφερειακά που χρειάζονται 12 volts απλούστατα δεν θα λειτουργήσουν. Δυσκολία υπάρχει στα disk drives και στους digitizers. Η Commodore πάντως είπε ότι έγιναν διάφορες αλλαγές στο μηχανισμό του drive και δεν θα χρειάζονται 12 volts πλέον.



ΖΩΓΡΑΦΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΗ SOFT LOGIC

Η πολύ γνωστή αυτή εταιρία ειδικεύεται σε προγράμματα DTP (Desktop Publishing). Πρόσφατα έβγαλε ένα πρόγραμμα σχεδίασης με όνομα Art Expression. Υπάρχουν πολλά εργαλεία και φιλικότατο User Interface. Αυτό που μας εντυπωσίασε, όμως, είναι οι μορφές του κειμένου που μπορείτε να βάλετε στις εικόνες. Μπορείτε να το συρρικνώσετε, να το κάνετε να περιλαμβάνεται σε κάποιο σχήμα και να κάνετε διάφορα εφέ με colour cycling.

Μπορείτε να κάνετε load από διάφορα γνωστά πακέτα, όπως Professional Draw, Aegis Draw, Pro Vector, Adobe Illustrator κ.ά. Η Micropace είναι ο διανομέας. Το πρόγραμμα κοστίζει 149 λίρες, και είναι αρκετά φτηνό γι' αυτά που προσφέρει.

ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ ΑΠΟ ΤΗΝ AGFA

Η γνωστή εταιρία "έριξε" στη βρετανική αγορά δύο πακέτα τυπογραφίας. Το ένα έχει όνομα Starter Pack II και περιέχει typefaces για Desktop Publishing, αλλά και για ειδική επεξεργασία κειμένου. Περιέχει typestyles CG Times, CG Triumvirate μαζί με τα Park Lane και Brush scripts και Futura, Shannon Extrabold για επικεφαλίδες. Στο Video Series Pack υπάρχουν 25 typefaces που χρησιμοποιούνται στη διαφήμιση. Χρησιμοποιώντας αυτό το πακέτο, οι χρήστες Amiga μπορούν να χειριστούν εικόνες Composite χωρίς να χάσουν σε ανάλυση.

COMPUTER NEWS

VIDI AMIGA 12

Η υποστήριξη στην A1200 συνεχίζεται με την έκδοση του Vidi Amiga 12. Υποστηρίζει όλα τα νέα modes και κοστίζει 200 λίρες.

Είναι όμως το καλύτερο digitizer, και μάλιστα με διαφορά. Αν έχετε μία παλιά έκδοσή του, με 99 λίρες μπορείτε να κάνετε upgrade.





Πρέπει να πούμε ότι ο πρόγονός του έχει κάνει τις περισσότερες πωλήσεις που έχει κάνει ποτέ digitizer στην Αγγλία. Και πώς να μην είναι δυνατόν αυτό;

Κοιτάξτε απλούστατα τις εικόνες! Μιλούν μόνες τους.



ΕΠΕΣΕ ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ Η ΤΙΜΗ ΤΟΥ A570

Η Silica Systems έριξε την τιμή στην Αγγλία κατά 100 ολόκληρες λιρίτσες. Ετσι, μέχρι να ανέβουν ξανά οι τιμές, δηλαδή κάπου το καλοκαίρι, οι χρήστες Amiga μπορούν να αγοράσουν τον A570 250 λίρες με δώρο το SimCity, σε CD φυσικά.

Επίσης, η Silica Systems ανακοίνωσε και την πτώση της τιμής κατά περίπου 40 λίρες του προϊόντος της GVP 8bit sampler.

Υπενθυμίζουμε ότι η GVP υποστηρίζεται επίσημα στην Ελλάδα.

Το πακέτο του sampler περιέχει έναν sequencer, έναν editor και φυσικά ...τον sampler!



ΕΠΙΤΑΧΥΝΤΗΣ ΓΙΑ A2000

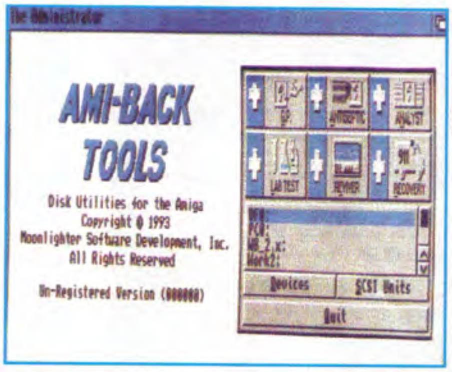
Η Interactive Video Systems κατασκεύασε επιτέλους έναν επιταχυντή για την 2000. Υπάρχει σε τρεις ταχύτητες 25, 33, 40 MHz. Περιέχει ένα μαθηματικό συνεπεξεργαστή και χωράει μνήμη μέχρι 32 Mbytes. Εχει SCSI controller και εξωτερικό SCSI pass-thru. Μπορείτε να κάνετε switch στον 68000 με software μέσα. Αυτό το τελευταίο δεν είναι θετικό, αλλά τι να κάνουμε... επιταχυντής να είναι και ας είναι οποιοσδήποτε.

COMPUTER NEWS

ΝΟΣΟΚΟΜΟΣ ΓΙΑ ΔΙΣΚΕΤΕΣ

Μετά την επιτυχία του Ami–Back (Πρόγραμμα για Hard disk backup στην Amiga), η κατασκευάστρια εταιρία κοιτάει να "χτυπήσει" το Quarterback tools με το δικό της Ami–Back Tools. Αυτό το πρόγραμμα θα κάνει Checkdisks στο σκληρό σας ή τις δισκέτες σας, ή ακόμα μπορεί και να τις "εμβολιάσει" για ιούς.

Είναι πολύ γρηγορότερο από το Quarterback 1.5 και μπορεί να κάνει ό,τι ακριβώς κάνουν και τα Norton Utilities στα P.C. (Optimisation, directory–file sorting...). Επισης, μπορεί να κάνει optimisation στον ελεύθερο χώρο του σκληρού σας, μία πολύ χρήσιμη λειτουργία όταν πρόκειται να αντιγράφετε μεγάλα αρχεία στο δίσκο σας.



Αντιστοιχία, δηλαδή, με το Speeddisk των Norton. Κάτι σαν το Norton Diskdoctor είναι το Disk Analyst, το οποίο είναι τρεις φορές γρηγορότερο από το αντίστοιχο πρόγραμμα του Quarterback 1.5.

Υπάρχει επιλογή για Revive δισκετών, σε αντίθεση με το Quarterback. Με την επιλογή Lab Test μπορείτε να δημιουργήσετε μία βάση δεδομένων, η οποία θα περιέχει file checksums έτσι ώστε, αν μολυνθεί ο δίσκος σας, να μπορείτε να διορθώσετε τα "εμβολιασμένα" αρχεία.

Τέλος, υπάρχει η επιλογή Antiseptic, η οποία σβήνει παλιές πληροφορίες από ελεύθερες θέσεις στο δίσκο σας, εμποδίζοντας άλλους να επαναφέρουν επικίνδυνα data, τα οποία εσείς για κάποιο λόγο πετάξατε.

Κοστίζει 79 λίρες, αλλά αν έχετε το Ami–Back μπορείτε, στέλνοντας την κάρτα από την πρωτότυπη συσκευασία, να αγοράσετε το Ami–Back Tools με 40 λίρες μόνο.

COMPUTER NEWS

VORTEX + MICROPACE = 486SLC

Η γερμανική εταιρία, ειδική στις κατασκευές emulators, έκλεισε συμφωνία διανομών με τη βρετανική Micropace. Τα τρία πρώτα προϊόντα, για τα οποία είχαμε πει - σε προηγούμενο τεύχος - ότι είναι υπό κατασκευή..., κατασκευάστηκαν και είναι έτοιμα για την αγορά. Είναι τα 386SX Emulator, Golden Gate 486SLC Emulator και Monitor Master. Τα τρία αυτά προϊόντα είναι για τις Amiga 500, 500+, 600. Το 486SLC, μάλιστα, έχει ξεπεράσει τις προσδοκίες της εταιρίας στις παραγγελίες.

UPGRADE ΓΙΑ ΤΟ MAXIPLAN ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΟ KINDWORDS

Για όσους δεν ξέρουν αυτά τα δύο πακέτα, σας λέμε ότι το Maxiplan είναι ένα καταπληκτικό Spreadsheet για την Amiga. Οι βελτιώσεις της νέας έκδοσης είναι εμφανείς: περισσότερα είδη διαγραμμάτων, περισσότερα χρώματα, περισσότερες μακροεντολές, ενώ μπορείτε να σχεδιάσετε μέχρι 50 διαγράμματα σε ένα γρήγορο και πολύ φιλικό περιβάλλον. Το upgrade κοστίζει 50 λίρες και αξίζει τα λεφτά του. Το Kindwords είναι ένας καταπληκτικός Word Processor. Είναι τρεις φορές γρηγορότερος από τον προκάτοχό του και αρκετά φιλικότερος. Χρησιμοποιεί το Human Interface Protocol, και έτσι κάνει μόνος του πράγματα που κάποτε έπρεπε να κάνετε εσείς. Έχει αυτόματο wraparound κειμένου για εικόνες. Μπορείτε να βάλετε στα κείμενά σας εικόνες οποιουδήποτε format και οποιασδήποτε ανάλυσης. Υπάρχουν διαθέσιμα 255 fonts εκτύπωσης και high density fonts εκτύπωσης. Υπάρχει και πολύ καλό on-line help. Κοστίζει 50 λίρες.



COMPUTER NEWS

Mini οπτικοί δίσκοι από τη Sony

Την προτελευταία μέρα του Μαρτίου παρουσιάστηκε στην Ελλάδα, από τη Sony Hellas, το νέο τεχνολογικό επίτευγμα της Sony, που ακούει στο όνομα MiniDisk. Πρόκειται για ένα mini διαστάσεων CD, το οποίο, πέραν της δυνατότητας αναπαραγωγής ήχου, μπορεί και να γράφει επάνω σε ειδικούς μαγνητο-οπτικούς δίσκους. Οι διαστάσεις της φορητής συσκευής είναι 113x40x139 χιλιοστά, ενώ κάθε δίσκος περιέχεται σε περίβλημα διαστάσεων 68x72x5 χιλιοστών και η διάρκειά του είναι 74 λεπτά. Εξελιγμένη τεχνολογία χρησιμοποιείται για να διατηρείται η σωστή πορεία της ακτίνας LASER κατά τους κραδασμούς, αφού πρόκειται για μια αποκλειστικά μετακινούμενη συσκευή (αυτοκινήτου ή τσέπης). Ενα ακόμα θαύμα από τον κολοσσό της Sony που ήρθε στο φως, μετά από επίπονη έρευνα για την κατασκευή μιας αξιόπιστης μικρο-μονάδας εγγραφής.





ΦΤΗΝΕΣ ΟΘΟΝΕΣ ΓΙΑ ST

Η Silica Systems μόλις "έριξε" στην αγορά (όχι τη δικιά μας) ένα ασπρόμαυρο monitor με κωδικό Viewtek VT12 για τα ST. Το καλό είναι ότι κοστίζει μόλις 70 λίρες Αγγλίας. Αν υπολογίσετε ότι οθόνες με τις ίδιες δυνατότητες αρχίζουν πάνω από 140 λίρες, τότε αξίζει μία δεύτερη ματιά. Το monitor δείχνει όλες τις χαμηλές αλλά και μεσαίες αναλύσεις, ενώ για high resolution μαζί με την οθόνη έρχεται και ένας emulator.

ΔΙΠΛΟΣ ΧΩΡΟΣ

Να σώσει χώρο στο δίσκο είναι ο σκοπός της γερμανικής Logilex, και μάλλον τα καταφέρνει. Είναι κάτι σαν το Stacker και έχει αρκετά καλά compression ratios. Το όνομά του είναι Datalight II. Μαζί με το πρόγραμμα αυτό δίνεται και ένα extended GEM interface, το οποίο κάνει το χειρισμό του Datalight ευκολότερο και φιλικότερο. Μπορεί να τρέξει ως Auto Folder ή ως αυτόνομη εφαρμογή. Επίσης τρέχει σε όλα τα ST, TT αλλά και στο Falcon.

ΝΕΑ ΚΟΝΣΟΛΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ATARI

Σε λίγο καιρό βγαίνει η νέα παιχνιδομηχανή της Atari. Θα κοστίζει περίπου 200 λίρες, αλλά θα περιέχει τον 68030, θα παράγει 32bit γραφικά και ο ήχος θα είναι καταπληκτικός, εφόσον θα ελέγχεται από ειδικό sound chip. Για τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά η Atari τηρεί σιγή ιχθύος.

ΝΕΟΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ ΑΠΟ ΤΗΝ SEIKOSHA

Η γνωστή σε όλους σας εταιρία ανακοίνωσε την κυκλοφορία ενός νέου και φτηνού έγχρωμου εκτυπωτή. Η τιμή του είναι κάτω από 250 λίρες Αγγλίας και έχει κωδικό SL-95. Η ταχύτητά του φτάνει τους 240 χαρακτήρες το δευτερόλεπτο σε draft mode και έρχεται με buffer 43K. Με 82 λίρες παραπάνω μπορεί να δεχτεί και αυτόματο sheet feeder.

Πάμε ΜΕΛΛΟΝ;

ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝ COMPUTERS ΓΙΑ ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΤΟΥ ΓΕΝΕΘΛΙΑ

1

AMICA 500 PLUS 1MB

& MONITOR ΕΓΧΡΩΜΟ STEREO

μόνο **126.000** !!! *

ΔΩΡΟ 25 ΔΙΣΚΕΤΕΣ

2

PHILIPS PCD 215

286/12,5 MHZ - ΕΓΧΡΩΜΟ ΜΟΝΙΤΟΡ SVGA

CD ROM INTERNAL - ΣΚΛΗΡΟΣ 42 MB

1 FDD 1,44 MB - 2 MB RAM (32 BIT EISA) -ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ STEREO

ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ - MOUSE - KEYBOARD HEVY DUTY

4 CD ΔΩΡΟ - DOS 5.0 - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ PC GEOS

μόνο **259.000** !!! *

*+ΦΠΑ 18 %

1 ΧΡΟΝΟΣ ΜΕΛΛΟΝ COMPUTERS 1200 USERS

ΟΙ ΥΠΕΡ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ 31-4-93
ΚΑΙ ΟΣΟ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΟΚ

ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΠΟ ΤΙΣ
ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΕΣ

ΤΟ CLUB
ΤΟΥ
ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ

ΜΕΛΛΟΝ COMPUTERS

ΜΕΛΛΟΝ Ι : ΗΟΥΣ 68 & ΑΛΟΠΗΣ, ΤΗΛ.: 34.27.057-34.26984
(ΚΟΝΤΑ ΣΤΟΝ ΣΤΑΘΜΟ ΗΛΕΚΤΡΙΚΟΥ ΠΕΤΡΑΛΩΝΩΝ)
ΜΕΛΛΟΝ ΙΙ : ELECTRICO PALACE
ΑΧΙΛΛΕΩΣ 97 Π. ΦΑΛΗΡΟ ΤΗΛ.: 93.82.741

Promise

ΖΩΝΤΑΝΑ ROLE PLAYING GAMES

Ελα να παίξουμε παρέα

Μια καινούρια στήλη κάνει την εμφάνισή της στο PIXEL. Μια στήλη που φιλοδοξεί να γίνει μόνιμη, καθώς βλέπουμε πως εδώ και αρκετό καιρό τα Role Playing Games γνωρίζουν μια άνθηση στη χώρα μας, τουλάχιστον στους υπολογιστές.

• του Umberto GrelLoni

Γι' αυτόν το λόγο πιστεύουμε πως θα αγκαλιάσει πολλούς από εσάς, λάτρεις της περιπέτειας, της καλής παρέας, αλλά και νοσταλγούς μιας άλλης εποχής. Μήπως φανταστήκατε πως ήταν δυνατόν ποτέ να ξεκινήσει μια νέα στήλη (άσχετα με το τι πιστεύουμε εμείς) χωρίς πρώτα να ζητήσει και τη δική σας γνώμη; ΑΔΥΝΑΤΟΝ. Λοιπόν, εάν κατά το διάβασμα αυτών των γραμμών ανακαλύψετε ότι κάπου βαθιά μέσα σας κρύβετε κάποιον ιππότη, κάποιο troll, κάποιο μάγο ή οτιδήποτε άλλο βάζει ο νους σας, και νομίζετε πως υπάρχει χώρος γι' αυτήν τη στήλη, δεν έχετε παρά να μας στείλετε το κουπόνι (υπάρχει και μια μικρή έκπληξη) που βρίσκεται στο τέλος του άρθρου.



ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΣΤΗΛΗΣ

Πριν προχωρήσουμε, θα ήθελα να πούμε δυο-τρία πραγματάκια σχετικά με την ταυτότητα που θα έχει η στήλη ή, καλύτερα, τους κανόνες:



1. Μας αρέσει η παρέα.
2. Η στήλη θα ασχολείται μόνο με επιτραπέζια παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας, και οτιδήποτε άλλο έχει σχέση με το χώρο (π.χ. μεταλλικές φιγούρες, σενάρια κ.λπ.).
3. Μπορεί μερικές φορές να γίνει κάποια αναφορά σε computer games, και είναι πολύ λογικό, γιατί πολλά από τα επιτραπέζια παιχνίδια έχουν μεταφερθεί με επιτυχία και στους υπολογιστές (όμως μην ξεχνάμε πως πρώτα βγήκαν τα RPG σε επιτραπέζια, και μετά έγινε η μεταφορά τους), αλλά για computer review, λύσεις κ.λπ. έχουμε τον κ. Τσουρινάκη.
4. Δεν θέλουμε να κάνουμε τους έξυπνους και τους πολύξερους, ούτε να λέμε μεγάλα και παχιά λόγια, γι' αυτό θα μιλάμε σε απλή γλώσσα, για να μας καταλαβαίνουν και οι πιο μικροί μας φίλοι.
5. Ξαναδιάβασε τον πρώτο κανόνα.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ROLE PLAYING GAMES

Οι λέξεις "role playing games", εάν τις μεταφράσουμε στη γλώσσα μας (όχι στα ιταλικά, στα ελληνικά), σημαίνουν "παιχνίδια ρόλων". Αυτά τα παιχνίδια είναι σαν να διαβάζουμε ένα παραμύθι, σαν να βλέπουμε μια ταινία, σαν να παίζουμε ένα παιχνίδι, όλα αυτά μαζί, ταυτόχρονα.

Σ' αυτό το σημείο, θα ήθελα να γυρίσετε πίσω μερικά χρονάκια, ας πούμε στα σχολικά σας χρόνια (για τους απόφοιτους μιλάμε), όχι για κανέναν άλλο λόγο, απλώς για να σας αποδείξω πως κάποτε όλοι μας έχουμε παίξει παιχνίδια ρόλων, και ας μην το έχουμε καταλάβει.

Για σκεφτείτε πόσες φορές παίξατε τα παιχνίδια "καουμπόηδες και ινδιάνοι" ή το "κλέφτες και αστυνόμοι"; Σαν κάτι να θυμάστε τώρα, έτσι; Τι κάνουμε λοιπόν σε αυτά τα παιχνίδια; Χωριζόμαστε σε ομάδες, προσποιούμαστε κάποιο χαρακτήρα, ο οποίος στην πραγματικότητα δεν έχει να κάνει με τον πραγματικό μας εαυτό, μόνο και μόνο για να παίξουμε κάποιο παιχνίδι.

Παίζουμε το ρόλο μας, όπως ακριβώς θα τον έπαιζε ο ήρωάς μας, λέμε ό,τι ακριβώς θα έλεγε αυτός και κάνουμε τα ίδια πράγματα που θα έκανε αυτός. Αυτά ακριβώς είναι τα παιχνίδια ρόλων, ή RPGs αν προτιμάτε: ΝΑ ΠΡΟΣΠΟΙΕΙΣΑΙ ΟΤΙ ΕΙΣΑΙ ΚΑΠΟΙΟΣ ΑΛΛΟΣ.

- Ηλία, αγόρι μου, σταμάτα να πετάς, σου το έχω ξαναπεί ότι δεν είσαι γεράκι.

- Μα προσποιούμαι!!!

...ΑΛΛΑ ΜΕ ΚΑΝΟΝΕΣ

Ολα αυτά τα παιχνίδια παίζονται με κανόνες. Το γιατί θα το διαπιστώσετε μόνοι σας στις γραμμές που ακολουθούν.

Οταν έπαιζα "κλέφτες και αστυνόμους" με τους φίλους μου, πάντα μου άρεσε να είμαι ο κακός της παρέας. Δεν ξέρω γιατί (λες γι' αυτό να έγινα αρχισυντάκτης), αλλά ήταν κάτι που μου άρεσε. Ισως πρέπει να ψάξω τον εσωτερικό μου κόσμο.

Αρχιζε το παιχνίδι και όλα πήγαιναν μια χαρά, μέχρι τη στιγμή που σκότωνα κάποιον, ή τουλάχιστον έτσι πίστευα. Ηταν η ώρα που πλακωνόμασταν στο ξύλο και έπεφταν οι πρώτες μπουνιές, για τον απλούστατο λόγο: Εγώ έλεγα ότι τον σκότωσα, ενώ αυτός ισχυριζόταν ότι απλώς τον πλήγωσα. Αποτέλεσμα; Το διαλάγαμε και πήγαινε ο καθένας στο σπίτι του.

Τώρα σ' αυτά τα παιχνίδια υπάρχουν οι κανόνες, για να μην υπάρχουν οι μπουνιές και να μη χαλάσει το παιχνίδι και η διάθεσή μας. Με τους κανόνες καταλαβαίνεις και μόνος σου εάν έχεις σκοτώσει τον αντίπαλό σου ή απλώς τον έχεις τραυματίσει. Εάν πάλι δεν μπορείς να πιστέψεις το αποτέλεσμα (γιατί δεν θα είναι ευνοϊκό), ο Dungeon Master ή DM θα σε πείσει. Το ποιος είναι ο κύριος και τι ακριβώς κάνει, θα τα δούμε παρακάτω.

Καλό είναι να θυμάστε πάντα ότι οι κανόνες λύνουν τις τυχόν διαφορές που θα προκύψουν, κάνουν τα παιχνίδια ρόλων πιο ευχάριστα και, το σημαντικότερο, δεν σας επιτρέπουν να μαλώνετε με τους φίλους σας. Αλλωστε, μην ξεχνάτε ότι τα ζωντανά RPGs παίζονται με άλλα άτομα, και όχι μόνο με εσάς κολλημένο με τις ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας. Θα δανειστώ και μία φράση από τον



κ. Χ. Παληογιώργο, έτσι γιατί μου άρεσε: Καλά τα computers, αλλά με τα παιχνίδια γνωρίζεις κόσμο.

...ΚΑΙ ΟΙ ΜΑΧΕΣ;

Οι μάχες; Εκεί γίνεται ο χαμός. Θα σκέφτεστε πώς είναι δυνατόν να γίνει μάχη χωρίς να κρατάτε κάποιο ξύλο στο χέρι σας, που θα παριστάνει το σπαθί ή το αυτόματο πυροβόλο σας, ή μια πέτρα (που θα έχει το ρόλο της χειροβομβίδας) για να πετάξετε. Είστε πολύ γελασμένοι.

Σ' αυτά τα παιχνίδια, κάθε παίκτης, ανάλογα με το χαρακτήρα που έχει διαλέξει, κρατάει και δικό του όπλο. Για παράδειγμα, ένας πολεμιστής μπορεί να κρατάει τα πάντα. Από ένα μικρό σπαθί έως ένα τόξο. Για το πώς χρησιμοποιεί αυτά τα όπλα, θα σας δώσω ένα μικρό παράδειγμα. Ας υποθέσουμε ότι θέλει να επιτεθεί σε κάποιον αντίπαλο, με το μεγάλο σπαθί που κρατάει.

Το λέει στον DM, ο οποίος του προσφέρει το κατάλληλο ζάρι. Τώρα, ανάλογα με τον αριθμό που θα φέρει, αλλά και με τη δύναμη του όπλου, ο DM συμβουλεύεται τα χαρτιά του και του λέει το μέγεθος της ζημιάς που έχει πάθει ο αντίπαλος. Βέβαια όλα αυτά σηκώνουν πολλή κουβέντα.

Ποια είναι η κλάση του πολεμιστή, με ποιο ζάρι γίνεται η μάχη και με ποιο κριτήριο διαλέγουμε τα όπλα του χαρακτήρα μας, θα τα δούμε άλλη φορά, και εφόσον μου στείλετε το κουπόνι, πράγμα που θα αποδεικνύει ότι σας ενδιαφέρει η στήλη.

ΑΛΗΘΕΙΑ ΚΑΙ ΠΩΣ ΚΕΡΔΙΖΩ, ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΝΙΚΗΤΗΣ;

Πραγματικά, αυτή είναι είναι μια καλή ερώτηση. Το έχουμε μέσα μας το να είμαστε πάντα οι νικητές, να είμαστε οι πρώτοι, ρε παιδί μου, πώς να το κάνουμε. Αυτό είναι μεγάλο λάθος, γιατί πέρα από την πρωτιά υπάρχουν και άλλοι τρόποι για να είσαι ο τελικός νικητής. Δεν λέω, υπάρχουν πολλά, τι πολλά, σχεδόν όλα τα επιτραπέζια που κυκλοφορούν θα έλεγα, στο τέλος θέλουν ένα νικητή. Οποιος φτάσει πρώτος στο τέρμα, ή έχει μαζέψει τα περισσότερα χρήματα, αυτός είναι και ο μεγάλος νικητής. Ολοι οι άλλοι έχουν χάσει από χέρι. Στα ζωντανά παιχνίδια ρόλων τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά. Οι παίκτες δουλεύουν μαζί, αντί να κοιτάζει ο ένας να βγάλει το μάτι του άλλου. Κερδίζουν ή χάνουν ως ομάδα. Ολοι προσπαθούν για το καλύτερο της ομάδας. Ωραία όλα αυτά, αλλά ποιος είναι ο αντίπαλός τους;

Ο Dungeon Master έχει φροντίσει να υπάρχει πάντα μια πρόκληση. Θα σας ζητηθεί να νικήσετε κάποιο δράκο, να δραπετεύσετε από κάποιο σκοτεινό υπόγειο, να διώξετε κάποιον κακό μάγο που έχετε στη χώρα σας και πολλά άλλα. Εάν τα καταφέρει η ομάδα σου και εσύ, θα είστε όλοι νικητές. Αυτός είναι ο πρώτος τρόπος για να νικήσετε. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού οι παίκτες συζητούν, σχολιάζουν, και κουβέντα στην κουβέντα περνάει η ώρα ευχάριστα. Μήπως αυτό δεν είναι μια νίκη;

DUNGEON MASTER

Ο πιο δύσκολος χαρακτήρας. Συνήθως τον κάνει κάποιος που έχει περισσότερες γνώσεις σ' αυτά τα παιχνίδια, και ξέρει "υποφερτά" αγγλικά, για να διαβάζει τις οδηγίες και τα σενάρια. Εδώ θα ήθελα να πω ότι ακούγονται κάποιες φήμες πως θα βγουν οδηγίες στα ελληνικά, αλλά ας τις δούμε πρώτα και μετά το συζητάμε. Βλέπεις υπάρχει και η παροιμία που λέει: Οπου λαλούν πολλοί κοκόροι αργεί να ξημερώσει.

Λέγαμε, λοιπόν, για τον DM ότι είναι ο πιο δύσκολος χαρακτήρας, γιατί στην ουσία απ' αυτόν εξαρτάται η πορεία του παιχνιδιού. Δεν έχει μεγάλη σημασία ο DM να θυμάται απέξω όλους τους κανόνες, γιατί ανά πάσα στιγμή μπορεί να συμβουλευτεί το "rule book", το βιβλίο που αναφέρει λεπτομερέστατα τα πάντα γύρω από τους χαρακτήρες αλλά και τους κανόνες. Εκείνο που έχει μεγάλη σημασία να είναι δίκαιος κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, να μην παίρνει ποτέ την πλευρά του κακού, αλλά ούτε και του καλού, και να θυμάται πάντα ότι οι παίκτες βρίσκονται αντιμέτωποι με τους αντιπάλους που θα βρουν στο δρόμο τους, και αυτός ο αντίπαλος δεν είναι προσωπικά ο DM. Στην ουσία ο DM αναλαμβάνει να κάνει το διαιτητή ανάμεσα στους αντιπάλους.

ΤΕΛΕΙΩΝΟΥΜΕ ΜΕ ΕΝΑ ΚΟΥΠΟΝΙ

Οπως είπαμε και στην αρχή του άρθρου μας, σας έχουμε μια μικρή έκπληξη. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να μας απαντήσετε αν σας ενδιαφέρει να



συνεχίσει η στήλη, όπως επίσης και το αντίθετο. Εμείς θα δούμε τα συν και τα πλην, και εάν η πλειοψηφία είναι υπέρ, θα τα πούμε στο επόμενο τεύχος. Ενα είναι σίγουρο: όλες οι απαντήσεις θα μπουν σε μια μεγάλη γυάλινη μπάλα και θα βγουν 3 τυχεροί. Τα δώρα προσφέρει το κατάστημα ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ (ΔΕΡΙΓΝΥ 23, ΤΗΛ.: 8813990) και είναι 3 επιτραπέζια "THE NEW DUNGEONS & DRAGONS". (Παρουσίαση του παιχνιδιού μπορείτε να βρείτε στη σελ. 116.) Επίσης, όσοι θέλουν να μπουν στα παιχνίδια ρόλων και να μάθουν τους κανόνες πάνω στη δράση, έχουν την ευκαιρία να το κάνουν με ένα απλό τηλεφώνημα στο πιο πάνω κατάστημα, και να δηλώσουν συμμετοχή στις κυριακάτικες περιπέτειες που διοργανώνει εδώ και πολύ καιρό.

Εμείς ελπίζουμε να τα πούμε σύντομα. Αν δεν έχετε καταλάβει κάτι, ή για περισσότερες πληροφορίες, τα τηλέφωνα του PIXEL είναι γνωστά και εγώ είμαι πρόθυμος να σας εξυπηρετήσω. Τέλος, να πούμε ότι μπορείτε επίσης να αφήνετε mail στην CompuLink και στο user-id merlin για περισσότερες πληροφορίες.

ΨΗΦΙΣΤΕ ΚΑΙ ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΕ...

ΟΝΟΜΑ:..
ΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΗΛΙΚΙΑ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.............................. **ΠΟΛΗ:**..............
ΤΗΛ.:.............................. **Τ.Κ.**..............

☐ **ΝΑΙ, ΜΕ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ Η ΣΤΗΛΗ**

☐ **ΟΧΙ, ΔΕΝ ΜΕ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ**

TRANSARCTICA

Το κλίμα της Αρκτικής σίγουρα δεν είναι το ιδεώδες για τον άνθρωπο, γεγονός που επιβεβαιώνεται από την έλλειψη θερέτρων στην περιοχή αυτή. Στην εποχή όμως που τοποθετείται το "Transarctica" όλη η γη έχει μεταβληθεί σε ένα τεράστιο παγόβουνο.

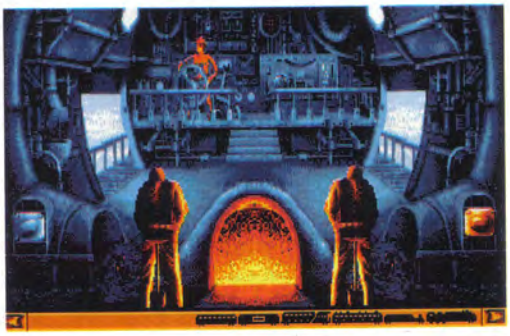
Αιτία, ένα επιστημονικό πείραμα που δημιούργησε πυκνά σύννεφα σκόνης στην ατμόσφαιρα, τα οποία εμποδίζουν τις ακτίνες του ήλιου να ζεστάνουν το παγωμένο έδαφος.

Σκοπός σας είναι βέβαια να βρείτε τρόπο να διαλύσετε τα σύννεφα. Εντελώς απρόσμενα όμως θα συναντήσετε ανθρώπους που θέλουν να σας εμποδίσουν.

Αναφερόμαστε στους ανθρώπους του "Viking Union", της εταιρίας που μονοπωλεί τις συγκοινωνίες μετά την καταστροφή.

Το μόνο συγκοινωνιακό μέσο είναι το τρένο, η "Viking Union" μονοπωλεί τα τρένα και, αν καταφέρετε να ολοκληρώσετε την αποστολή σας, η κατάσταση θα αλλάξει ριζικά, γεγονός που εξηγεί γιατί δεν σας βλέπουν με καλό μάτι.

Ο τρόπος με τον οποίο θα τους αντιμετωπίσετε είναι αυτός που θα τους προξενήσει τη μεγαλύτερη έκπληξη: γίνεστε ιδιοκτήτες ενός τρένου (απαραίτητο για να μετακινείστε), με το οποίο θα επιδοθείτε στο εμπόριο, σε αναζητήσεις εμπορεύσιμων και καύσιμων υλών και σε μάχες με τρένα της Viking Union, χωρίς όμως να ξεχνάτε τον τελικό σας στόχο, τη σωτηρία δηλαδή της γης.



Η "Silmarils" για μια ακόμη φορά έκανε πολύ καλή δουλειά, εφοδιάζοντας το παιχνίδι με τη σωστή αναλογία στρατηγικής και δράσης, προσέχοντας παράλληλα τα γραφικά και τον ήχο, τα οποία βρίσκονται σε πολύ αξιόλογα επίπεδα.

Από τις καλύτερες κυκλοφορίες σε αυτή την κατηγορία των παιχνιδιών.



WAXWORKS

Αν έχετε επισκεφθεί κάποιο μουσείο κέρινων ομοιωμάτων και εντυπωσιαστήκατε από τη φυσικότητά τους, το "Waxworks" σας επιφυλάσσει μια πιο ισχυρή έκπληξη: τα κέρινα ομοιώματα που έφτιαξε ο θείος σας όχι μόνο μοιάζουν αληθινά, αλλά κινούνται κιόλας, και μάλιστα με εχθρικές διαθέσεις. Η αφιλόξενη αυτή συμπεριφορά οφείλεται σε μια κατάρα που βαραίνει την οικογένειά σας από αρχαιοτάτων χρόνων και σκοπός σας είναι να λύσετε τα μάγια. Ολα αυτά οδηγούν με μαθηματική ακρίβεια σε ένα ακόμη adventure game, στο οποίο θα αντιμετωπίσετε κάθε λογής εχθρούς, πριν φτάσετε στο στόχο σας.

Η δράση εκτυλίσσεται σε τέσσερις διαφορετικούς κόσμους, καθένας από τους οποίους έχει τα δικά του σκηνικά, τους δικούς του εχθρούς και γρίφους. Κατά σειρά εμφάνισης οι κόσμοι αυτοί είναι η αρχαία Αίγυπτος, το Λονδίνο της εποχής του Τζακ του Αντεροβγάλτη, ένα νεκροταφείο και τα ορυχεία κάτω από το σπίτι σας.

Ο τρόπος ελέγχου είναι ολόιδιος με τον τρόπο ελέγχου που συναντήσαμε στα προηγούμενα δημιουργήματα της HorrorSoft (π.χ. στο Elvira) και είναι πολύ εύκολος, ακόμη και για τους αμύητους στα adventure games.

Το παιχνίδι μπορεί να χαρακτηριστεί μόνο "εξαιρετικό", μια και οτιδήποτε λιγότερο θα ήταν άδικο.

Τα γραφικά είναι θαυμάσια (συμπεριλαμβάνονται και αρκετές φρικιαστικές εικόνες που δείχνουν το χαρακτήρα σας νεκρό από διάφορες αιτίες), ο ήχος προσθέτει στο παιχνίδι και το gameplay βρίσκεται σε υψηλό επίπεδο, στο οποίο μας έχει συνηθίσει η HorrorSoft.

Το μόνο πρόβλημα που ενδεχομένως θα αντιμετωπίσετε, αν έχετε ένα drive, είναι η συχνή αλλαγή δισκετών (το παιχνίδι αποτελείται από 10 δισκέτες), αλλά με δυο floppies το πρόβλημα δεν είναι τόσο έντονο.





CREATURES

Το παιχνίδι αυτό σίγουρα θα ξυπνήσει συναισθήματα νοσταλγίας σε πολλούς, μια και είναι συνδεδεμένο με τον Commodore 64: αποτέλεσε ουσιαστικά το κύκνειο άσμα του υπολογιστή αυτού, ένα από τα τελευταία δηλαδή πολύ αξιόλογα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν για τον C64. Η Thalamus αποφάσισε τώρα, με αξιοσημείωτη καθυστέρηση, να το μεταφέρει στους 16-bit υπολογιστές. Ας δούμε λοιπόν τα αποτελέσματα της προσπάθειας αυτής. Το "Creatures" είναι ένα ακόμη platform παιχνίδι με χαριτωμένους χαρακτήρες, στο οποίο ο Clude (έτσι ονομάζεται ο ήρωας του παιχνιδιού) πρέπει να εξολοθρεύσει όλους τους κακούς που έχουν γεμίσει τις οθόνες του παιχνιδιού, αλλά αυτό απαιτεί όπλα και, για να τα αποκτήσει ο Clude, θα πρέπει να μαζέψει αρκετά μαγικά μπουκαλάκια. Ο Clude θα πρέπει να χρησιμοποιήσει, πέρα από τις φυσικές του δυνατότητες και τα αντανακλαστικά του, το μυαλό του, μια και τα παζλ που εμφανίζονται στις "οθόνες βασανιστηρίων" δεν είναι πάντα εύκολο να λυθούν.

Οπως είπαμε, το παιχνίδι έχει μεταφερθεί από τον Commodore 64, και έτσι μια σύγκριση με την αρχική έκδοση είναι αναπόφευκτη. Οπως θα περίμενε κανείς, όλοι οι τομείς έχουν βελτιωθεί, με τα γραφικά να διαθέτουν μεγαλύτερο βαθμό λεπτομέρειας και τον ήχο να είναι πιο προσεγμένος. Ενώ όμως στο C64 τα χαρακτηριστικά αυτά έκαναν το παιχνίδι να ξεχωρίζει, στους 16-bit υπολογιστές δεν προσφέρουν ιδιαίτερες συγκινήσεις, δεδομένου ότι έχουμε δει πολλά ως τώρα. Το gameplay όμως παραμένει το ίδιο εθιστικό, με πιο σωστά ρυθμισμένο το επίπεδο δυσκολίας, γεγονός που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει από πολλά άλλα παρόμοια. Η "Thalamus" μας άφησε να περιμένουμε πολύ, αλλά μάλλον ανταμειφθήκαμε γι' αυτή την αναμονή.

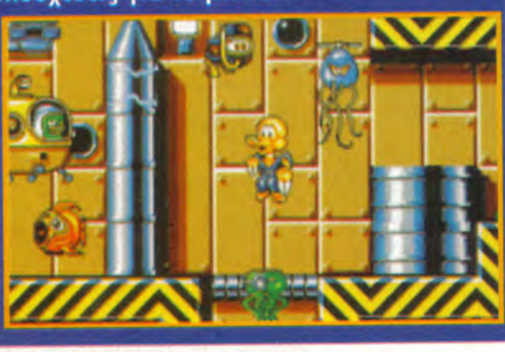


DONG

Αν και ο τίτλος "Dong" θα μπορούσε να ανήκει σε ένα παιχνίδι με θέμα τον Κουασιμόδο και την Παναγία των Παρισίων, το παιχνίδι που εξετάζουμε δεν έχει καμία σχέση με εκκλησίες ή καμπάνες.

Ο "Dong" είναι μια μεταλλαγμένη πάπια (προφανώς, η μετάλλαξη δεν άφησε ανέπαφο το όνομά του) που μοιάζει φυσιογνωμικά με τον Ντάφφυ Ντακ, αλλά αντί για φτερά διαθέτει ένα ζευγάρι ισχυρότατες δαγκάνες τύπου αστακού! Μπορεί, βέβαια, ο συνδυασμός να φαίνεται γελοίος, αλλά οι δαγκάνες θα φανούν πιο χρήσιμες από τα φτερά, όταν δεχτείτε επίθεση από κάποιον κακό, μια και ένα δυνατό τσίμπημα θα τον αποθαρρύνει από περαιτέρω εχθρικές ενέργειες. Μια πάπια όμως μπορεί να έχει μόνο δυο δαγκάνες και έτσι, όταν οι κακοί επιτίθενται σε ομάδες, χρειάζεται κάποια ειδική αντιμετώπιση.

Οταν λοιπόν τα πράγματα γίνονται δύσκολα, ο Dong "γεννάει" ένα power-up, που του επιτρέπει να βλέπει τη μάχη του με τους αντιπάλους με μεγαλύτερη αισιοδοξία. Και λέμε "γεννάει" ένα power-up, γιατί οι κινήσεις του στην οθόνη συμφωνούν απόλυτα με τις κινήσεις μίας πάπιας όταν γεννάει ένα αβγό. Ο χαρακτηρισμός "πρωτότυπο" είναι το λιγότερο που μπορούμε να πούμε για τη σκηνή αυτή. Αν εξαιρέσουμε την εμφάνιση και τη συμπεριφορά του κεντρικού ήρωα, το παιχνίδι είναι ένα συνηθισμένο platform game, με πολύ όμορφα γραφικά, καλό animation και αρκετή δόση χιούμορ. Δεν προσφέρει, βέβαια, υψηλό βαθμό πρωτοτυπίας, αλλά είναι διασκεδαστικό και αρκετά εθιστικό. Πρόκειται για την πρώτη προσπάθεια της ομάδας "Hidden", η οποία αφήνει πολλές υποσχέσεις για το μέλλον.



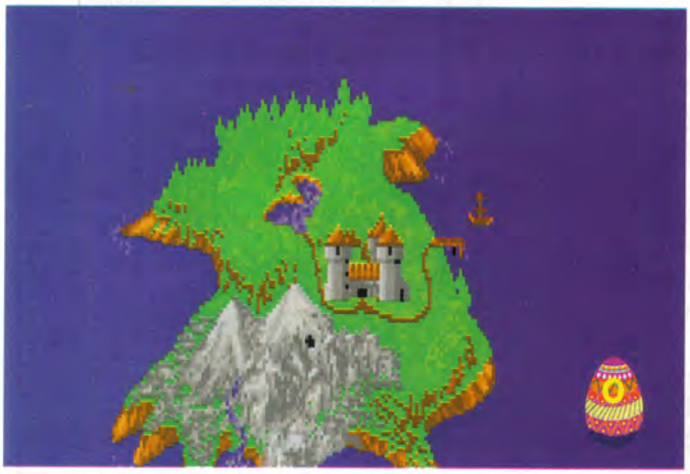
CHUCK ROCK II



Οι δυναμικοί και αποφασιστικοί άνθρωποι δεν μπορούν παρά να προκόψουν στη ζωή τους, όπως ο Chuck Rock που δεν είχε διστάσει να τεθεί αντιμέτωπος με στρατιές τεράτων, προκειμένου να σώσει τη γυναίκα του από τα χέρια του Gary Gitter. Ο Chuck λοιπόν ήταν ο εφευρέτης του πρώτου αυτοκινήτου και ίδρυσε μια ιδιαίτερα επικερδή βιομηχανία. Οι κακοί όμως χτυπάνε πάντα δυο φορές και έτσι ο Gary Gitter απήγαγε τώρα τον ίδιο τον Chuck, ζητώντας ως λύτρα από τη γυναίκα του την παραχώρηση της βιομηχανίας αυτοκινήτου του Chuck. Αυτό που δεν υπολόγισε όμως ο κακός Gary ήταν η αντίδραση του μικρού γιου του Chuck, ο οποίος αναλαμβάνει να σώσει τον πατέρα του και τη δική του κληρονομιά! Από το σημείο αυτό και μετά μεταφερόμαστε μπροστά στο monitor και προσπαθούμε να οδηγήσουμε τον Chuck το νεότερο μέσα από πέντε επίπεδα γεμάτα κακούς, μέχρι την τελική μάχη με τον κακό Gary. Το gameplay του παιχνιδιού είναι ουσιαστικά όμοιο με αυτό του προκατόχου του, πρόκειται δηλαδή για ένα ακόμη platform arcade παιχνίδι, που εύκολα κατατάσσεται στα καλύτερα της κατηγορίας. Τα γραφικά έχουν την ίδια "χαριτωμένη" έκφραση, η οποία όμως έχει εμπλουτιστεί με τις νηπιακές εκδηλώσεις του Chuck του νεότερου, όπως π.χ. με τη συνήθεια να πιπιλίζει το δάκτυλό του και με τη σκηνή όπου χτυπιέται κλαίγοντας στο πάτωμα όταν χάνετε μια ζωή. Τα μουσικά θέματα, τέλος, είναι αρκετά αξιόλογα και αναμένεται να βελτιωθούν περαιτέρω μέχρι την τελική έκδοση του παιχνιδιού. Οπως εύκολα καταλαβαίνει κανείς, το "Chuck Rock II" θα κυριαρχήσει στην αγορά παιχνιδιών όταν κυκλοφορήσει, κάπου στα μέσα Απριλίου.



PIRACY



Αν και ο τίτλος του παιχνιδιού αυτού σας προδιαθέτει να καλύψετε το ένα σας μάτι, να φορέσετε ένα μαντίλι στο κεφάλι και να τραγουδάτε "γιο-χο-χο" με ένα μπουκάλι ρούμι στο χέρι, η πραγματικότητα είναι κάπως διαφορετική. Εσείς παίζετε το ρόλο ενός τίμιου εμπόρου που προσπαθεί να πλουτίσει εφαρμόζοντας την κλασική συνταγή "αγόρασε φθηνά - πουλά ακριβά", η οποία αποφέρει αξιοσημείωτα αποτελέσματα αιώνες τώρα.

Το είδος του εμπορίου που κάνετε όμως προϋποθέτει μετακίνηση των εμπορευμάτων σε μεγάλες αποστάσεις και σ' αυτό ακριβώς το σημείο καταλαβαίνει κανείς γιατί το παιχνίδι ονομάστηκε "Piracy". Ναι, σωστά μαντέψατε. Ο παρατηρητής σας πρέπει να έχει ορθάνοιχτα τα μάτια του για να εντοπίσει έγκαιρα τις πειρατικές γαλέρες που θα σας πλησιάσουν θέλοντας να οικειοποιηθούν το εμπόρευμα και τα χρήματά σας. Αν συμβεί κάτι τέτοιο, μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα στην ικανοποίηση των αιτημάτων των πειρατών και στο να πολεμήσετε υπέρ θωμών και εστιών. Η έκβαση της μάχης, αν αυτή είναι η επιλογή σας, εξαρτάται κυρίως από τον εξοπλισμό που διαθέτετε, ο οποίος αρχικά δεν είναι σπουδαίος και έτσι είναι καλό να αποφύγετε τις μάχες, τουλάχιστον μέχρι να συγκεντρώσετε αρκετά χρήματα για να αγοράσετε έναν αξιοπρεπή αριθμό κανονιών. Σιγά σιγά μπορείτε να αγοράσετε και άλλα πλοία χτίζοντας ένα στόλο που θα κυριαρχήσει στις εφτά θάλασσες.

Το "Piracy" δεν προσφέρει καμιά καινούργια ιδέα, μια και όλα όσα περιγράψαμε δεν μπορούν παρά να μας θυμίσουν άλλα παιχνίδια, όπως το "Elite" και το "Tai-Pan". Αυτό όμως δεν το εμποδίζει να είναι μια καλή εκτέλεση μιας παλιάς συνταγής που θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας αμείωτο για αρκετό καιρό.

Η ICE, μάλιστα, σκέφτηκε ότι θα ήταν καλό να μην ανησυχείτε τους συγκατοίκους σας όταν παίζετε τη νύχτα και έτσι ο ήχος λάμπει διά της απουσίας του. Πραγματικά είναι κρίμα, αλλά σίγουρα η έλλειψη αυτή δεν καταστρέφει το παιχνίδι.

HIRED GUNS

Το να σε ψάχνουν πολλοί άνθρωποι είναι γενικά καλό, καθώς φανερώνει ότι έχεις δημοτικότητα και είσαι χρήσιμος στο κοινωνικό σύνολο. Οταν όμως όλοι όσοι σε ψάχνουν φορούν στολή και δουλεύουν για την αστυνομία, οι όροι μάλλον αντιστρέφονται και δυστυχώς αυτή είναι η περίπτωση του ήρωα στο "Hired guns". Στο παιχνίδι αυτό αναλαμβάνετε το ρόλο του Rorian Dereergh, αρχηγού μιας ομάδας μισθοφόρων που αναλαμβάνει διάφορες απίθανες αποστολές. Τα πράγματα όμως δεν είναι τόσο εύκολα, γιατί, εκτός από τους κινδύνους που παρουσιάζουν οι ίδιες οι αποστολές, υπάρχει και ο κίνδυνος της αστυνομίας, η οποία το 2707 (έτος κατά το οποίο τοποθετείται η δράση του παιχνιδιού) έχει δικτυωθεί με ηλεκτρονικά μέσα και έχει γίνει έτσι πιο αποτελεσματική. Για τη συγκεκριμένη αποστολή που θα αναλάβετε, δυστυχώς δεν μπορούμε να σας πούμε πολλά πράγματα, παρά μόνο ότι πρόκειται για διάσωση ομήρων. Η DMA Design μας προειδοποιεί πάντως ότι δεν είναι απλή υπόθεση, ότι τα πράγματα δεν θα κυλήσουν ομαλά και τέλος ότι υπάρχει κάτι που μπορεί να μας σκοτώσει όλους. Η τελευταία δήλωση πάντως είναι πολύ ήπια, γιατί στην πραγματικότητα υπάρχουν πολλά πράγματα που μπορούν να σας σκοτώσουν, μεταξύ των οποίων συγκαταλέγονται εχθρικά πλάσματα και δηλητηριώδη αέρια - αλλά μάλλον εννοούν κάτι αρκετά χειρότερο. Η DMA Design για μια ακόμη φορά έκανε πολύ καλή δουλειά, εξοπλίζοντας το δημιούργημά της σε όλα τα απαραίτητα εφόδια για να γίνει επιτυχία. Ομορφα γραφικά, καλός ήχος και εθιστικό gameplay συνθέτουν ένα παιχνίδι που οι φίλοι του είδους θα αγαπήσουν.



COMBAT AIR PATROL

Θα λέγατε να αφήσετε για λίγο το πηδάλιο του "Air Warrior" για να ξεκουραστεί λίγο και το modem σας και να μεταφερθείτε σε ένα άλλο θέατρο επιχειρήσεων; Η Psygnosis έχει φροντίσει για όλες τις λεπτομέρειες της μεταφοράς σας και έτσι το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να αλλάξετε δισκέτες στον υπολογιστή σας και αυτόματα θα λάβετε μέρος στην "καταιγίδα της Ερήμου". Οχι, δεν πρόκειται για σατανική σύμπτωση: το θέμα του "Combat air patrol" είναι ο πόλεμος στον Κόλπο, και πραγματικά προξενεί έκπληξη το γεγονός ότι ένα παιχνίδι στηρίχτηκε σε τόσο πρόσφατα γεγονότα. Ολες οι αποστολές σας αποτελούν επανάληψη πραγματικών επιχειρήσεων που έγιναν κατά τη διάρκεια του πολέμου και ακόμη και οι ημερομηνίες συμβαδίζουν. Σε κάθε αποστολή σας θα διαλέγετε τον εξοπλισμό του αεροπλάνου σας (F14 ή F18, ανάλογα με την αποστολή). Μπορείτε όμως να παρακάμψετε το βήμα αυτό, δεχόμενοι την πρόταση του υπολογιστή πάνω σ' αυτό το ζήτημα, η οποία σε γενικές γραμμές είναι σωστή. Στη συνέχεια θα διαπιστώσετε ότι η απογείωση από το αεροπλανοφόρο "Ρούζβελτ" δεν είναι τετριμμένη υπόθεση, αλλά είναι σχετικά εύκολη, συγκρινόμενη με τις μάχες με τα ιρακινά Μιγκ 29 και τις μανούβρες που πρέπει να κάνετε για να αποφύγετε τα αντιαεροπορικά, ενώ μέσα σ' αυτόν τον πανικό θα πρέπει να ρίξετε τις βόμβες σας στο σωστό σημείο. Από τεχνικής άποψης, το παιχνίδι είναι εξαιρετικό, προσφέροντας πολύ καλά γραφικά και ήχο καθώς και θαυμάσιες απόψεις του πεδίου δράσης. Μην περιμένετε, βέβαια, καμία καινοτομία στο gameplay.

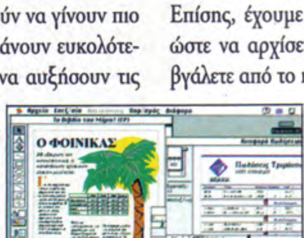
Μία νέα προσωπικότητα στην οικογένειά σας



Apple Macintosh Performa

Πολλές οικογένειες θέλουν σήμερα έναν προσωπικό υπολογιστή για το σπίτι αφού κάθε μέλος τους μπορεί να επωφεληθεί. Οι μεγάλοι μπορούν να γίνουν πιο παραγωγικοί, να δουλεύουν τις ιδέες τους κάθε στιγμή και να κάνουν ευκολότερα τη δουλειά που παίρνουν για το σπίτι. Τα παιδιά μπορούν να αυξήσουν τις γνώσεις τους -ή να το χρησιμοποιήσουν για τις εργασίες τους. Ο καθένας μπορεί να ασχοληθεί με τα ενδιαφέροντά του και όλοι μπορούν να διασκεδάσουν.

Ο Apple Macintosh είναι ο υπολογιστής που σχεδιάστηκε έχοντας τους ανθρώπους στο νου. Είναι γνωστός σε όλο τον κόσμο για την ευκολία στη χρήση του, τη φιλικότητά του και την ικανότητά του να δουλεύει με τέτοιο τρόπο που αρέσει στους ανθρώπους. Είναι αυτό που ονομάζουμε το πλεονέκτημα του Macintosh -που τώρα μπορεί να γίνει και δικό σας πλεονέκτημα.



Η νέα σειρά Macintosh Performa έχει σχεδιαστεί ειδικά για χρήση στο σπίτι. Επίσης, έχουμε ήδη εγκαταστήσει ένα ολοκληρωμένο πακέτο λογισμικού, έτσι ώστε να αρχίσετε να δουλεύετε με τον Macintosh Performa αμέσως μόλις τον βγάλετε από το κουτί του.

Οι εντολές που αφορούν τις βασικές λειτουργίες του (αυτό που ονομάζεται λειτουργικό σύστημα), καθώς και τα μηνύματα που στέλνει ο υπολογιστής στον χειριστή του είναι μεταφρασμένα στα Ελληνικά. Τα πολυτελή εγχειρίδια χρήσης που τον συνοδεύουν είναι όλα Ελληνικά!

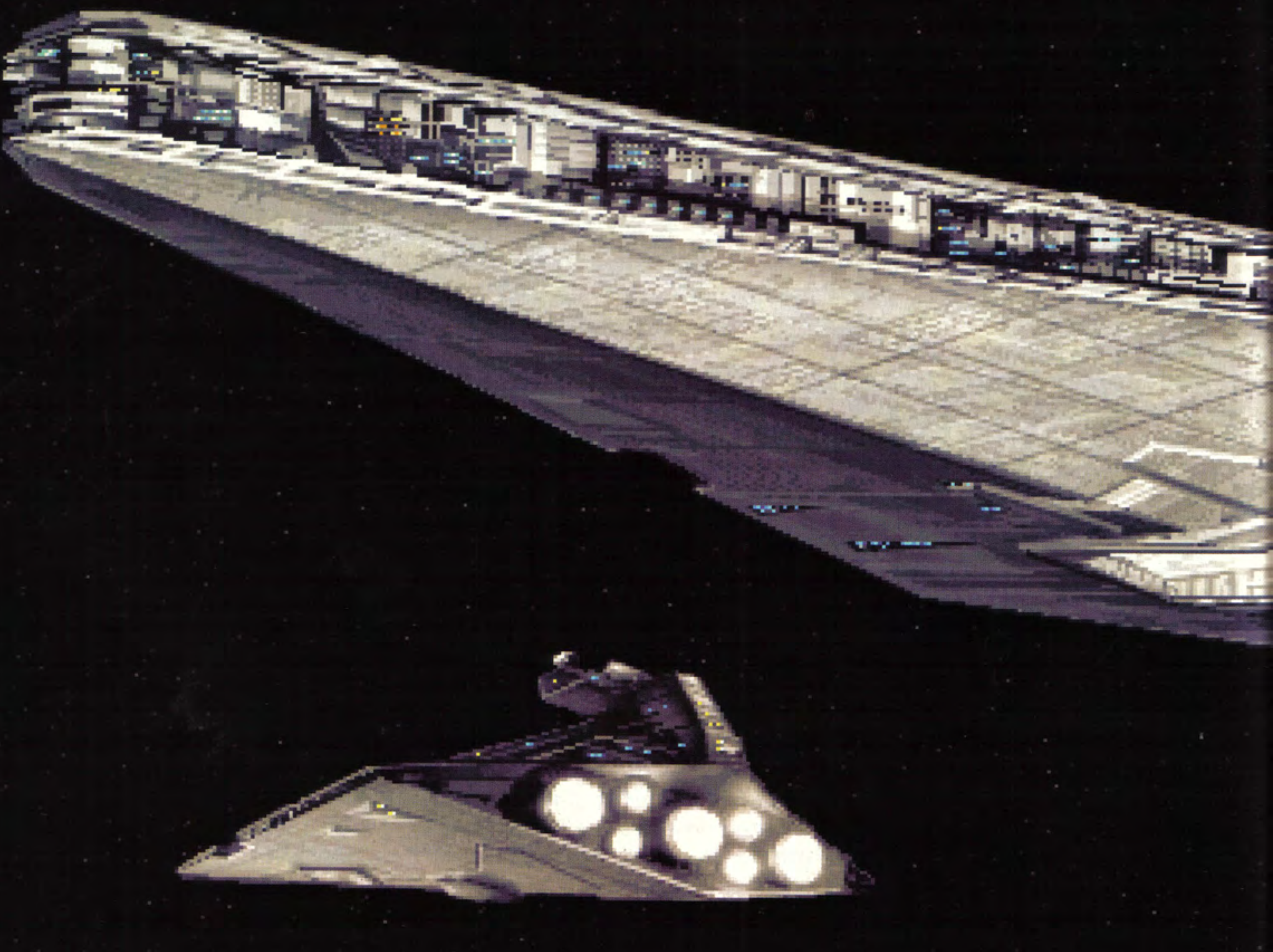
Και επειδή η σημασία στη λεπτομέρεια παίζει ρόλο, το πληκτρολόγιο κατασκευάζεται με ελληνικά πλήκτρα.

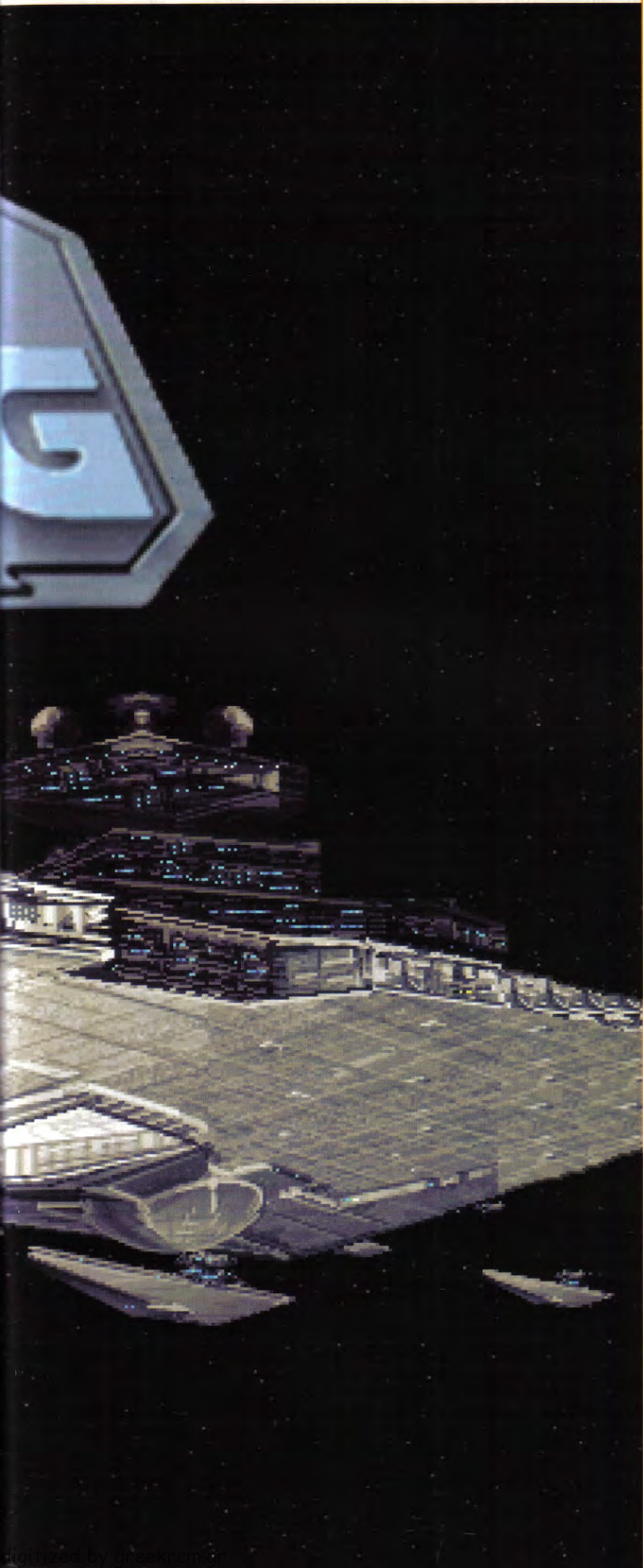
Γενικοί Αντιπρόσωποι: Rainbow Computer AE, Ηλία Ηλιού 75, 117 44 Ν. Κόσμος

* Χωρίς εκτυπωτή.
Στην τιμή δεν περιλαμβάνεται ΦΠΑ.

May the force be with you.

• του Αργύρη Γιαγιά





SPECIAL REVIEW

Η παλιά δημοκρατία δεν υπάρχει πια. Ο γαλαξίας απειλείται από τη σατανική αυτοκρατορία, που κυβερνιέται από ένα πλάσμα της σκοτεινής πλευράς της Δύναμης. Μόνο μια μικρή, αλλά αναπτυσσόμενη, επαναστατική ομάδα μπορεί να σταματήσει την εξάπλωση του τρόμου και της τυραννίας. Λίγοι αφοσιωμένοι, μαχητές της ελευθερίας, ταξιδεύουν στο γαλαξία και ενώνουν τις ανεξάρτητες αντιστασιακές ομάδες σε μία, δημιουργώντας την Ομοσπονδία. Αυτή είναι η εξιστόρηση της κρισιμότερης περιόδου στην ιστορία της Ομοσπονδίας." Αν το παραπάνω κείμενο σας θυμίζει κάτι, δεν κάνετε λάθος. Πρόκειται για το βασικό σενάριο, πάνω στο οποίο έχουν φτιαχτεί οι ταινίες της τριλογίας Star War. Πριν από λίγες μέρες, μάλιστα, πολλοί από εσάς ίσως να ξαναείδατε για ακόμη μια φορά το Star War, την πρώτη ταινία της τριλογίας, παραγωγής 1977, που θεωρείται η καλύτερη ταινία επιστημονικής φαντασίας όλων των εποχών. Στη συνέχεια, ήρθαν και οι ταινίες "Η αυτοκρατορία αντεπιτίθεται" και "Η επιστροφή των Τζεντάι", που ήταν επίσης πολύ αξιόλογες, αλλά κατά τη γνώμη μου δεν έφθασαν στην επιτυχία και την ποιότητα της πρώτης. Ετσι, 15 χρόνια μετά την εμφάνιση της πρώτης ταινίας Star War, η Lucas Arts αποφάσισε ότι έπρεπε να κυκλοφορήσει ένα παιχνίδι βασισμένο σ' αυτήν.

Το ερώτημα που γεννάται είναι εύλογο: Πόσο επίκαιρο μπορεί να είναι ένα παιχνίδι που βασίζεται σε μια ταινία τόσο παλιά; Την απάντηση (ή μια πιθανή απάντηση) θα τη δώσουμε εμείς: το κλασικό είναι πάντα επίκαιρο. Και πραγματικά, το Star War είναι μια κλασική ταινία, η οποία ακόμα και σήμερα βλέπεται ευχάριστα (πρόσφατα την είδα για πολλοστή φορά). Ετσι, μετά τις οθόνες του σινεμά και της τηλεόρασης, ο Νταρθ Βέιντερ θα μας καταδιώξει και στις οθόνες των υπολογιστών μας. Είμαστε ικανοί να τον αντιμετωπίσουμε και να βοηθήσουμε τον επαναστατικό στόλο στον αγώνα του ενάντια στην

Αυτοκρατορία;

THE REBEL FLEET

"Welcome to the Flugship independence" λέει το ανδροειδές, καλωσορίζοντάς μας στη ναυαρχίδα του επαναστατικού στόλου.



Ομως, για να φτάσουμε μέχρι εδώ, είδαμε και ακούσαμε πολλά. Φυσικά, μιλάμε για την εντυπωσιακή εισαγωγή που υπάρχει στο Xwing. Για να απολαύσουμε όλες τις δυνατότητες του παιχνιδιού, θα πρέπει να έχουμε πάνω από 560 Kbytes ελεύθερα στο Dos και πάνω από 256 Ems memory, περιβάλλον που εύκολα μπορούμε να δημιουργήσουμε. Εξασφαλίζοντας, λοιπόν, τα παραπάνω, θα δούμε μια εισαγωγή-"διαφήμιση" για το παιχνίδι. Εάν, μάλιστα, έχουμε κάρτα ήχου SoundBlaster, μπορούμε να ακούσουμε τους διαλόγους των χαρακτήρων με ένα αρκετά καλό speech, χωρίς να εμφανίζονται, δίνοντας έτσι μια κινηματογραφική αίσθηση.

Η μουσική, φυσικά, είναι το αυθεντικό μουσικό κομμάτι της ταινίας, του John Williams, και ενώ την ακούτε θα βλέπετε και τους τίτλους να κυλούν προς το βάθος της ταινίας στα πρότυπα της ταινίας. Στη συνέχεια, υπάρχουν μερικές εντυπωσιακές αερομαχίες, και αυτό που μας ενθουσίασε περισσότερο ήταν ο ήχος των καταδιωκτικών της Αυτοκρατορίας, ο οποίος είναι ΑΚΡΙΒΩΣ ο ίδιος με αυτόν της ταινίας. Οπως είπαμε, λοιπόν, μετά το τέλος της εισαγωγής (που είναι μια μικρή ταινία), είμαστε έτοιμοι να καταταγούμε στον επαναστατικό στόλο. Δίνοντας το όνομά μας, αυτόματα δημιουργείται ένας φάκελος με τα στοιχεία μας, που περιλαμβάνει το βαθμό μας, το score και σε ποια αποστολή συμμετέχουμε. Υπάρχουν επίσης δύο buttons με στοιχεία για κάθε πιλότο. Το button Log περιέχει 4 οθόνες με στατιστικά στοιχεία για την ικανότητα του πιλότου στη μάχη και πληροφορίες από την εκπαίδευση, από τις Historical Missions και από τα Tours of Duty. Το button Merits δείχνει τη δεξιά όψη της επίσημης στολής σας και πάνω εκεί εμφανίζονται κατά διαστήματα τα μετάλλια και οι βαθμοί που παίρνετε, όταν δείχνετε μεγάλο ζήλο στο "πεδίο της μάχης". Υπάρχει και ένα τρίτο button, το Modify, με το οποίο μπορούμε να σβήσουμε έναν πιλότο, αλλά κυρίως να κάνουμε revive έναν πιλότο. Το δεύτερο είναι ιδιαίτερα χρήσιμο όταν συμμετέχουμε σε ένα Tour of Duty. Εάν κάποια στιγμή "πεθάνουμε" κάνοντας revive, ο πιλότος ξαναγίνεται ενεργός, με μηδενικό φυσικά score, αλλά κυρίως συνεχίζει από την αποστολή όπου είχε σκοτωθεί και όχι από την αρχή.

Τελειώνοντας, λοιπόν, με τη γραφειοκρατία, φεύγουμε από το θάλαμο υποδοχής και μπαίνουμε στον κεντρικό θάλαμο επιχειρή-



σεων του Independence. Στην πραγματικότητα, πρόκειται για το κεντρικό μενού του προγράμματος, όπου οι διάφορες πόρτες είναι και αντίστοιχες λειτουργίες στα πρότυπα του Falcon 3.0. Ως νέοι πιλότοι που είστε, όμως, η πρώτη σας δουλειά είναι η εκπαίδευση. Γι' αυτόν το σκοπό, υπάρχει επάνω αριστερά η είσοδος στο "PILOT PROVING GROUND".

Η ΣΧΟΛΗ ΙΚΑΡΩΝ ΤΟΥ ΜΕΛΛΟΝΤΟΣ

Αν και πολλοί θα θεωρήσετε αυτή την επιλογή άχρηστη, λόγω της προϋπηρεσίας στο Wing Commander, ωστόσο δεν θα πρέπει να την αγνοήσετε, πρώτον γιατί τα σκάφη (υπάρχουν τρία διαθέσιμα στο X-wing) είναι αρκετά διαφορετικά απ' αυτό του Wing Commander και δεύτερον γιατί οι επιδόσεις

στην εκπαίδευση καταγράφονται και, αν είναι πολύ καλές, ίσως πάρετε βαθμό πριν ακόμα ξεκινήσετε τις αποστολές. Οπως είπαμε, υπάρχουν τρία διαφορετικά σκάφη (Xwing, Awing και Ywing) και καλό είναι να κάνουμε την εκπαιδευτική πτήση και με τα τρία. Διαλέγουμε, λοιπόν, σκάφος και επίπεδο δυσκολίας και επιλέγουμε ENTER MAZE. Πρόκειται για έναν λαβύρινθο στο διάστημα, αλλά με προκαθορισμένη πορεία. Εμείς πρέπει να περάσουμε μέσα από τις gates και να



χτυπήσουμε και τους στόχους (όπου υπάρχουν) στο συντομότερο δυνατό χρόνο. Αν και ακούγεται εύκολο, είναι πολύ δύσκολο και στην αρχή ή θα χάνετε πολλές πύλες ή θα κινείστε πολύ αργά. Ο λαβύρινθος έχει οχτώ επίπεδα, καθένα από τα οποία έχει αυξανόμενη δυσκολία και θα πρέπει να περάσετε απ' όλα για να τελειώσει το test. Αν περάσετε το test με σχετικά καλή επίδοση, θα είστε πια έτοιμος να μπείτε στη μάχη, αφού θα έχετε εξασκηθεί αρκετά στις δύσκολες μανούβρες και στο κεντράρισμα στόχων. Μπορεί, όμως, η πρακτική εξάσκηση να είναι το καλύτερο σχολείο, αλλά χρειάζεται και λίγη θεωρία.

TECH ROOM

Ενα από τα βασικά ατού του παιχνιδιού είναι η πληθώρα σκαφών. Σ' αυτό, όμως, πρέπει να προσθέσουμε και τα πολλά ακόμη (εχθρικά και φιλικά) σκάφη που υπάρχουν. Το να γνωρίζουμε τα στοιχεία του καθενός είναι πολύ χρήσιμο. Για τα μεν φιλικά, μας ενδιαφέρει κυρίως η εξωτερική όψη, ώστε με μια γρήγορη ματιά κατά τη διάρκεια της μάχης να μπορούμε να τα αναγνωρίζουμε. Στα εχθρικά, θα πρέπει επιπλέον να γνωρίζουμε και τα ευαίσθητα σημεία, όπου θα πρέπει να επικεντρώνουμε τα πυρά μας, όπως μηχανές, lasers, radars κ.λπ. Ολες αυτές οι πληροφορίες υπάρχουν στο Tech Room (Technical Specifications and Schematics Viewing Room). Κατά τα πρότυπα της ταινίας, οι πληροφορίες για όλα τα σκάφη εμφανίζονται στο χώρο (τρισδιάστατα), με τη βοήθεια ενός υπολογιστή με ολογραφική απεικόνιση. Εδώ, λοιπόν, θα βρούμε τις πληροφορίες που θέλουμε για όλα τα σκάφη, αλλά κυρίως θα βλέπουμε πού ακριβώς πάνω σε κάθε σκάφος βρίσκονται τα επίμαχα σημεία. Για ορισμένα μεγάλα αυτοκρατορικά σκάφη, μπορεί αυτές οι πληροφορίες να μην είναι πλήρεις, γεγονός που οφείλεται στην αντικατασκοπία μας, αλλά ίσως και στην υπεροπλία αυτών των σκαφών (Imperial Class Star Destroyer), τα οποία θα ήταν ματαιοπονία να προσπαθήσουμε να καταστρέψουμε. Μετά και το θεωρητικό μάθημα, είμαστε πια ικανοί πιλότοι και ο διοικητής του επαναστατικού στόλου θα μας αναθέσει τις πρώτες μας αποστολές.

HISTORICAL MISSIONS

Το Xwing είναι βασισμένο στις ταινίες Star War, αλλά δεν είναι αυτό που λέμε κινηματογραφική μεταφορά. Αυτό σημαίνει ότι το σενάριο δεν έχει καμιά σχέση μ' αυτό της ταινίας και είναι εντελώς ανεξάρτητο. Ωστόσο, υπάρχει ένα κοινό σημείο με τις ταινίες, και συγκεκριμένα στο Historical Missions. Εδώ υπάρχουν 18 αποστολές (έξι για κάθε σκάφος), σε ορισμένες από τις οποίες θα βρείτε κάποια στοιχεία που θα σας θυμίσουν αντίστοιχα κομμάτια των ταινιών. Ομως, οι "ιστορικές αποστολές" έχουν μεγαλύτερη χρησιμότητα. Στην εκπαίδευσή σας κάνατε κάποιες μανούβρες και χτυπάγατε επίγειους ακίνητους στόχους, αλλά ακόμα δεν είχατε αντιμετωπίσει τα αυτοκρατορικά καταδιωκτικά και βομβαρδιστικά. Εδώ θα έχετε αυτή την ευκαιρία. Τα ψέματα τελειώ-



νουν, καθώς θα έρθετε πρόσωπο με πρόσωπο με τον εχθρό. Θα έχετε επίσης την ευ-



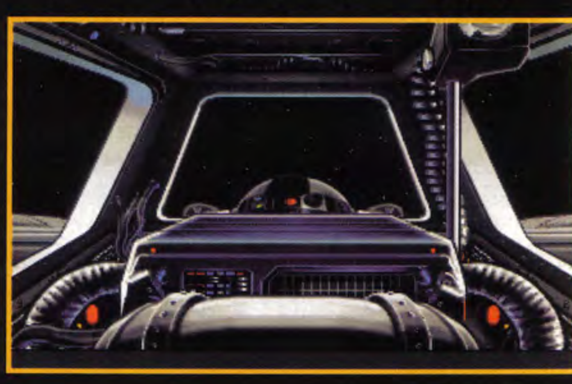
καιρία να μελετήσετε τις κινήσεις των αντιπάλων στη μάχη, καθώς και τις τακτικές επίθεσης. Για κάθε αποστολή υπάρχει πλήρες briefing και καθώς ανεβαίνουμε στις αποστολές, αυξάνεται και η δυσκολία. Σ' αυτήν την επιλογή του προγράμματος (Historical Missions), έχουμε την ευκαιρία να δούμε για πρώτη φορά πόσο δύσκολο είναι το πιλοτάρισμα, αλλά κυρίως η καταδίωξη των αντιπάλων. Τα αυτοκρατορικά σκάφη (κυρίως τα καταδιωκτικά) κινούνται ταχύτατα και είναι σχεδόν αδύνατο να τα κρατήσουμε πάνω από ένα δευτερόλεπτο στο στόχαστρό μας. Τα πράγματα γίνονται ακόμα δυσκολότερα όταν προσπαθούμε να πιλοτάρουμε με τα πλήκτρα ή το ποντίκι. Στη μεν πρώτη περίπτωση η ανταπόκριση είναι κάπως αργή, ενώ στη δεύτερη είναι πολύ δύσκολη, καθώς για να κάνουμε ένα "nose down" κατά 90 μοίρες πρέπει να κινούμε για πολύ ώρα το mouse προς τα πίσω. Ετσι η χρήση των joystics, και κατά προτίμηση αυτών που είναι ειδικά για simulators, κρίνεται επιβεβλημένη, εάν θέλετε να έχετε κάποια επιτυχή αποτελέσματα. Ας περάσουμε, όμως, στο Tour of Duty, αφού στα In-flight options θα αναφερθούμε και παρακάτω.

TOUR OF DUTY

Οσοι έχετε παίξει το Secret weapons of Luftwaffe θα θυμάστε την αντίστοιχη επιλογή. Τότε το πρόγραμμα προσομοίωνε τον "κύκλο καθήκοντος" που υπήρχε στο Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο και ήταν ένας αριθμός από αποστολές που έπρεπε να συμπληρώσει ένα πλήρωμα αεροσκάφους για να αποστρατευτεί. Κατά αντιστοιχία, κάτι ανάλογο συμβαίνει και στο Xwing. Υπάρχουν τρία σενάρια και μπορούμε να επιλέξουμε όποιο θέλουμε. Αυτό σημαίνει ότι γενικά το Xwing έχει μεγαλύτερη πλοκή και δυνατότητα επιλογών από το Wing Ψommander, καθώς έχει τρία σενάρια για αποστολές συν τις μεμονωμένες Historical Missions, όταν το Ζing Commander έχει ένα μόνο συγκεκριμένο σενάριο. Με το που διαλέγουμε ένα Tour of Duty, αυτόματα προαγόμαστε σε Flight Officer και μας ανατίθεται η πρώτη αποστολή. Ο σκοπός κάθε αποστολής και ο ρόλος που μας ανατίθεται κάθε φορά διαφέρουν, δίνοντας έτσι μεγαλύτερη ποικιλία στο παιχνίδι. Ετσι, για παράδειγμα, στο Tour of Duty I, στη δεύτερη αποστολή, πρέπει να αναγνωρίσουμε όλα τα εχθρικά μεταγωγικά και να γυρίσουμε στη βάση μας, χωρίς να εμπλακούμε με τον εχθρό. Στην τέταρτη πρέπει να υποστηρίξουμε τα δικά μας μεταγωγικά, καθώς διασώζουν τους επιζώντες από μια προηγούμενη μάχη κ.λπ. Οι αποστολές κάθε Tour of Duty έχουν μια λογική συνέχεια. Για παράδειγμα, για να εντοπίσουμε τα εχθρικά μεταγωγικά της δεύτερης αποστολής, πρέπει να αιχμαλωτίσουμε ένα συγκεκριμένο εχθρικό αεροσκάφος που έχει αυτές τις πληροφορίες, στην πρώτη αποστολή, στο Tour of Duty I. Ομως το σενάριο δεν είναι και τόσο ευέλικτο, ώστε να εξελίσσεται ανάλογα πάντα με την επίδοσή σας. Ετσι, αν δεν κάνετε αυτό που πρέπει στην κάθε αποστολή, και επιστρέψετε με το μήνυμα "mission failure" στις "αποσκευές" σας, το σενάριο δεν θα προχωρήσει. Αυτό σημαίνει ότι την επόμενη φορά θα κληθείτε να επαναλάβετε την ίδια αποστολή σαν να μην είχε συμβεί τίποτα. Η συνεχής όμως επανάληψη της ίδιας αποστολής θα έχει επίπτωση στο ρυθμό των προαγωγών σας.

IN-FLIGHT OPTIONS

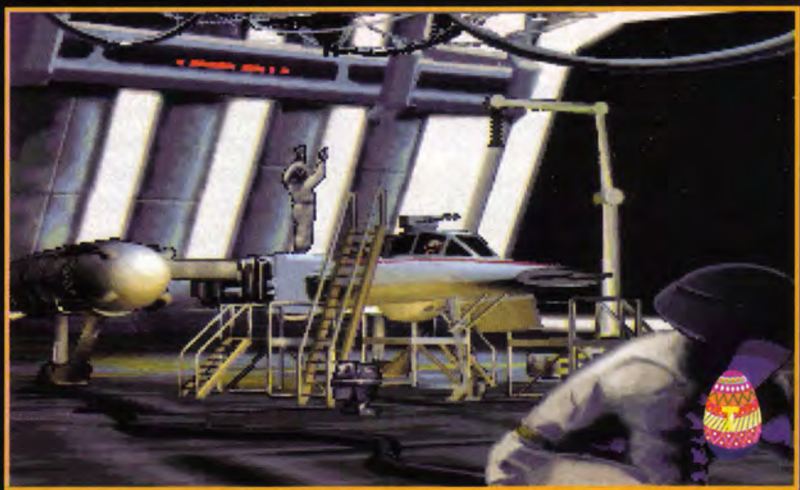
Αν και υπάρχουν πολλές εισαγωγικές οθόνες και επιλογές, την περισσότερη ώρα θα





πετάτε με ένα από τα συμμαχικά αεροσκάφη. Ας δούμε, λοιπόν, κάποιες χρήσιμες πληροφορίες και hints 'n' tips που θα μας βοηθήσουν. Πριν από το ξεκίνημα κάθε αποστολής, υπάρχει πάντα ένα full briefing και οπτικό (με σημεία πάνω στο χάρτη) και σε κείμενο. Καλό είναι να διαβάζετε προσεκτικά και τα δύο είδη, καθώς πολλές φορές ίσως κάνουμε κάτι διαφορετικό από το primary objective της αποστολής. Για παράδειγμα, υπάρχουν αποστολές όπου πρέπει να προστατεύουμε κάποια συγκεκριμένα σκάφη. Ετσι, αν παρασυρθούμε και αρχίσουμε να καταδιώκουμε τα αυτοκρατορικά και απομακρυνόμαστε ταυτόχρονα από το στόχο μας (προστασία μεταγωγικού), τα υπόλοιπα αυτοκρατορικά βομβαρδιστικά το καταρρίπτουν, με αποτέλεσμα να αποτύχουμε στην αποστολή, ανεξάρτητα από την υπόλοιπη εξέλιξη. Πριν από την απογείωση, θα δούμε επίσης και ένα σχηματισμό του σμήνους. Εδώ, αν προσέξετε, τα ονόματα των υπόλοιπων πιλότων είναι αυτά άλλων παικτών που έχουν παίξει κατά καιρούς το παιχνίδι (δηλαδή έχουν record). Αυτό σημαίνει ότι αν άλλοι παίκτες έχουν προχωρήσει αρκετά και δεν είναι στο στάδιο Roonie θα είναι καλοί wingmen για σας, γιατί ο υπολογιστής θα τους χειρίζεται ως πιλότους με εμπειρία και ικανότητα. Ετσι στις αερομαχίες θα σας βοηθούν και θα παρατηρήσετε το φαινόμενο που συνάντησα όταν πετούσα μαζί με τρεις Roonie και στο τέλος της αποστολής είχαμε 12 καταρρίψεις όλες από εμένα. Για όσους, όμως, παίζουν μόνοι τους το παιχνίδι, υπάρχει ένα tip. Το record κάθε πιλότου υπάρχει στο Dos σε ένα αρχείο με extension plt. Ετσι, αν έχετε ένα δικό σας πιλότο, πολύ έμπειρο και με καλές επιδόσεις, αντιγράψτε από το Dos το αρχείο του σε δυο-τρία άλλα ονόματα με το ίδιο extension. Ετσι, την επόμενη φορά θα έχετε στη διάθεσή σας συμπολεμιστές, με επίπεδο εκπαίδευσης και ικανότητας ίδιο με το δικό σας.

Ενα σημείο που ίσως σας κουράσει κάποια στιγμή είναι οι πολλές "διαδικαστικές" οθόνες πριν από την πτήση, όπως και στο Wing Commander. Αυτές μπορείτε να τις κόψετε εντελώς από το ειδικό μενού ή να περνάτε μία-μία με το space ή όλες με το Enter. Οταν πια βρεθούμε μέσα στο σκάφος σε θέση μάχης, διαπιστώνουμε ότι το σκάφος έχει αρκετές ομοιότητες μ' αυτό του Wing Commander, αλλά πολύ περισσότερα όργανα. Αν και τα cockpits στα τρία αεροσκάφη είναι διαφορετικά, τα όργανα και οι λειτουργίες είναι ίδιες, άρα αυτά που θα πούμε ισχύουν για όλα. Το βασικό screen-radar έχει δύο modes: το indentification mode και το combat mode. Το πρώτο μάς χρειάζεται όταν θέλουμε πληροφορίες για το άλλο σκάφος, ενώ το δεύτερο πρέπει να το χρησιμοποιούμε οπωσδήποτε σε περίπτωση μάχης. Τα Power indicators μάς δείχνουν το ποσοστό ενέργειας που καταναλώνουν οι μηχανές, τα lasers και οι ασπίδες αντίστοιχα, και πρέπει να τα εναλλάζουμε ανάλογα με την αποστολή ή την πορεία της μάχης. Ειδικότερα για τις ασπίδες (μια και αυτές είναι η άμυνά μας), υπάρχει και ένα άλλο όργανο που δείχνει πώς είναι κατανεμημένες πάνω στο σκάφος, και θα πρέπει και εδώ να εναλλάσσουμε τις θέσεις ανάλογα από πού δεχόμαστε επίθεση. Ολα τα παραπάνω, καθώς και τα δυο ραντάρ (μπροστά και πίσω), είναι τα σημαντικότερα όργανα και πρέπει να τα συμβουλεύεστε συνέχεια. Οπως ήδη έχουμε αναφέρει, το επίπεδο δυσκολίας είναι αυξανόμενο, ώστε κάποια στιγμή όσοι χρησιμοποιούν πληκτρολόγιο ή ποντίκι αδυνατούν να ολοκληρώσουν μια αποστολή. Το joystick (κατά προτίμηση τα ειδικά για flight



simulators) είναι κάποια στιγμή απαραίτητο, καθώς τα αυτοκρατορικά καταδιωκτικά κινούνται αστραπιαία, δίνοντας στόχο μόνο για δέκατα δευτερολέπτου.

Στην αρχή, που δεν θα έχετε τόσο μεγάλη ευελιξία, καλό είναι να χρησιμοποιείτε τις τορπίλες πρωτονίου που είναι τηλεκατευθυνόμενες.

Να τις χρησιμοποιείτε, όμως, για στόχους σε απόσταση ενός χιλιομέτρου, αλλά ...με μέτρο, καθώς έχετε μόνο έξι. Ολα τα όργανα του αεροσκάφους είναι ευαίσθητα. Ωστόσο μετά από κάποιο χρονικό διάστημα επισκευάζονται αυτόματα και επανέρχονται σε λειτουργία. Αν όμως χτυπηθούν τα όργανα πληροφόρησης του σκάφους, δεν μπορούν να επισκευαστούν, γι' αυτό θα πρέπει να είστε πολύ προσεκτικοί στις μετωπικές επιθέσεις των καταδιωκτικών, που είναι η "σπεσιαλιτέ" των αυτοκρατορικών πιλότων.



Κατά τη διάρκεια των πτήσεων, θα ανακαλύψετε και άλλες τεχνικές και tips, αλλά καλύτερα να μη σας τα αποκαλύψουμε από τώρα, ώστε να δείτε και μόνοι σας τη μαγεία του παιχνιδιού.

FILM ROOM

Πριν ολοκληρώσουμε την αναφορά μας στο Xwing, θα πρέπει να επισημάνουμε μία ακόμα ενδιαφέρουσα option που διαθέτει. Κατά τη διάρκεια της πτήσης μπορούμε να "ανοίξουμε" την κάμερα και να καταγράψουμε ό,τι γίνεται. Στο τέλος της αποστολής, το πρόγραμμα θα μας μεταφέρει αυτόματα στο viewing-film room, όπου θα κάνουμε editing στο φιλμάκι που έχει δημιουργηθεί. Ετσι, έχουμε την ευκαιρία να παρακολουθήσουμε, ήρεμα πια, την πορεία της μάχης και να εντοπίσουμε τα λάθη της τεχνικής μας.

Καλοσχεδιασμένα γραφικά και εντυπωσιακές οθόνες.	ΓΡΑΦΙΚΑ	94%
Πολύ καλός ήχος και εφέ.	ΗΧΟΣ	92%
Κάποια στιγμή το joystick θα σας φανεί απαραίτητο.	GAMEPLAY	94%
Ολα τα παραπάνω εξασφαλίζουν μιά σίγουρη επιτυχία.	ΓΕΝΙΚΑ	92%

Κάθε φιλμ σώζεται σε



αρχείο και μπορούμε να το ξαναδούμε μετά από πολλές μέρες ή να το πάμε σε ένα φίλο μας για να δει τα κατορθώματά μας.

Η σημαντικότερη όμως λειτουργία είναι ότι μπορούμε, τη στιγμή που βλέπουμε το φιλμ, να δώσουμε Enter Sim και να ξαναπαίξουμε την αποστολή.

Φυσικά, το φιλμάκι δεν θα αλλοιωθεί, ούτε και το record του πιλότου θα αλλαχτεί. Θα έχει ίσως την ευκαιρία και κάποιος άλλος να συμμετέχει σε μια αποστολή που ίσως δεν έχει ξαναδεί. Δημιουργώντας πολλά φιλμάκια, μπορείτε να γίνετε εσείς ο νέος George Luckas, παρουσιάζοντας τη νέα ταινία Star War, σε έκδοση αποκλειστικά για υπολογιστές.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Wing Commander, παρά τα πολλά data disks και extra missions, είναι πια "γερασμένο". Το καινούριο στο χώρο του Space Combat Simulator έρχεται με το Xwing, που παραδόξως βασίζεται σε μια παλιά ταινία. Το θέμα του όμως είναι διαχρονικό και πιστεύω πάντα επίκαιρο. Οι δυνατότητες και τα options είναι παρά πολλά.

Ενδεικτικά αναφέρουμε: πολύ καλός ήχος, με ειδική προσοχή στα ειδικά εφέ της μάχης, πολύ γρήγορα γραφικά και εντυπωσιακές ενδιάμεσες οθόνες, πάρα πολλές αποστολές (πάνω από 100) με μεγάλη ποικιλία σε καθεμία, και κυρίως άριστη ατμόσφαιρα, βασισμένη στις ταινίες Star War.

Ολα τα παραπάνω εξασφαλίζουν στο παιχνίδι μια σίγουρη επιτυχία και ήδη στην αγορά της Στουρνάρη έχει δημιουργηθεί ο ανάλογος θόρυβος. Οσοι κουράστηκαν από το Wing Commander ή όσοι θέλουν κάτι πραγματικά εντυπωσιακό το Xwing είναι το παιχνίδι που αναζητούν. Καλές πτήσεις και May the Force be with you.

GAMERS CLUB GAMERS CLUB GAMERS CLUB GAMERS CLUB GAMERS CLUB GAMERS CLUB

ΠΡΟΣΦΟΡΑ



PRO-6
WIRELESS REMOTE CONTROL JOYPAD
COMPATIBLE WITH MEGA DRIVE



DYNA-1
SUPER JOYPAD
COMPATIBLE WITH SUPER FAMICOM
& SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

MEGA DRIVE
GADGET TWINS
EX MUTANTS
SUPER THUNDERBLADE
LOTUS TURBO CHALLENGE
CHAKAN FOREVER
SUPER WRESTLEMANIA
CAPTAIN AMERICA

ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ CLUB ΜΕ ΜΕΛΗ ΓΙΑ: MEGA DRIVE MASTER SYSTEM GAME GEAR ATARI LYNX SUPER FAMICOM G.B.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ	ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ	ΔΟΣΕΙΣ	
SUPER FAMICOM	25.000 +	3 x	17.000
MEGA DRIVE	25.000 +	3 x	13.000
MASTER SYSTEM II	15.000 +	3 x	7.000
GAME GEAR	18.000 +	3 x	8.500
T.V. TUNER	21.000 +	3 x	10.000
ATARI LYNX	20.000 +	3 x	7.000

ΜΕ ΤΗ ΧΡΥΣΗ ΕΓΓΥΗΣΗ SEGA



SUPER FAMICOM
MICKEY'S MAGICAL QUEST
CALIFORNIA GAMES II
STREET FIGHTER II
CONTRA III
LEMMINGS
FINAL FIGHT
DESERT STRIKE

GB
NAVY SEALS
MEGAMAN III
ALL STAR N&B II
LOONEY TUNES
IN YOUR FACE
BATMAN RETURN
STAR WARS

ΠΡΟΣΦΟΡΑ
UNIVERSAL
ADAPTOR AD-29
7.900 ΔΡΧ.

7.900



PRO-2
PROFESSIONAL JOYPAD
COMPATIBLE WITH MEGA DRIVE

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΜΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΛΗΞΗ ΤΟΥ ΧΕΙΜΩΝΑ ΣΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΑΠΡΙΛΙΟΥ ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΚΟΝΣΟΛΑΣ

ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΕΛΟΥΣ
ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΣΤΟ 6439824
ή ΣΤΗΝ Λ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 31 &
ΜΟΥΣΤΟΞΥΔΗ ΓΩΝΙΑ
ΔΕΚΤΕΣ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

GAMERS CLUB 2
ΚΑΙ ΤΩΡΑ
ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΑΝΟΙΞΑΜΕ
ΣΤΗΝ ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΓΡΥΠΑΡΗ 53, ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΤΗΛ.: 9596262

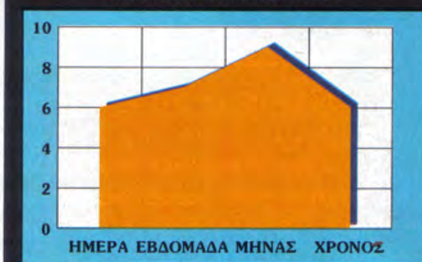
Diners Club International
Access
VISA
MasterCard

SOFTWARE REVIEW



ΕΙΔΟΣ	STRATEGY
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MIRAGE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

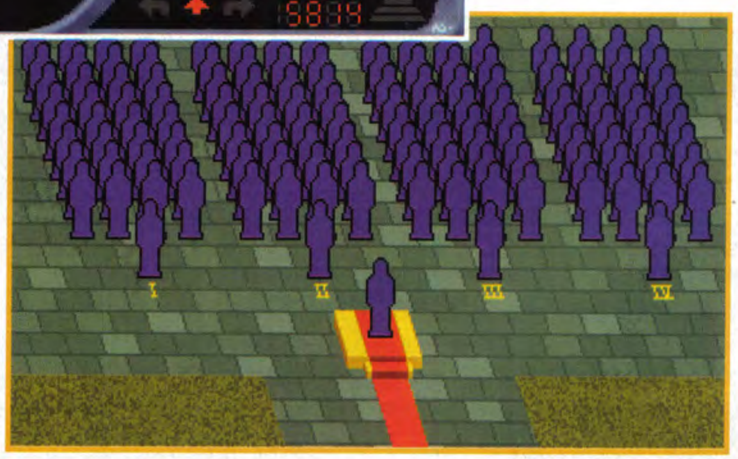


Οσες φορές κι αν παιχτεί, πάντα θα ανακαλύπτετε κάτι καινούριο...

AMIGA, ATARI ST, IBM & COMPATIBLES



Πριν από αρκετά χρονάκια είχαμε παρουσιάσει το Midwinter και έπειτα από λίγο καιρό το Midwinter II The flames of freedom.Και φτάνουμε στο Ashes of the empire, ένα παιχνίδι της ίδιας κατηγορίας. Αυτό κράτησε μόνο τα καλά στοιχεία από τα δύο Midwinters και δημιούργησε το θαύμα με τον τίτλο Ashes of the empire, δηλαδή "Οι στάχτες της αυτοκρατορίας". Και φυσικά στάχτες, γιατί το σενάριο του παιχνιδιού θέλει να είστε πράκτορας του Οργανισμού Ηνωμένων Εθνών με μία πολύ σημαντική αποστολή: να σώσετε με οποιοδήποτε μέσο την Αυτοκρατορία CSR (Confederation of Syndicalist Republics) από ένα πυρηνικό ολοκαύτωμα. Η CSR είναι τεράστια και αποτελείται από 5 κράτη, που έχουν από 8 διαμερίσματα το καθένα. Κάθε κράτος πρέπει να έρθει με το μέρος σας. Για να γίνει αυτό, πρέπει να προσαρτήσετε ή 7 διαμερίσματα από κάθε κράτος, εκτός από αυτό που στεγάζει την πρωτεύουσα, ή το διαμέρισμα με την πρωτεύουσα και δύο δευτερεύοντα. Εχετε συγκεκριμένο χρόνο σε κάθε διαμέρισμα. Οταν ο χρόνος λήξει, τότε επαναστάτες saboteurs συνεχώς εμποδίζουν το έργο σας, αλλά ευτυχώς το παιχνίδι δεν λήγει με τη λήξη του χρόνου! Παρ' όλα αυτά, έχετε και συγκεκριμένο χρόνο παραμονής σε κάθε κράτος. Αν λήξει και αυτός ο χρόνος, αρχίζει να βρέχει πυρηνικά και τότε είναι πράγματι δύσκολο να φέρετε την ειρήνη στην CSR... Για να πάρετε ένα διαμέρισμα με το μέρος σας, και κατά συνέπεια ένα κράτος, πρέπει να εκτελέσετε 4 προγράμματα του Ο.Η.Ε., τα: U.C. Building programme (πρέπει να χτίσετε τα απαραίτητα κτίρια σε κάθε διαμέρισμα, έτσι ώστε να ικανοποιούνται οι ανάγκες του πληθυσμού), U.C. Demolition programme (με αυτό το πρόγραμμα είστε υποχρεωμένος να κατεδαφίσετε ορισμένα κτίρια άχρηστα ή αυτά η παρουσία των οποίωνδιακυβεύει την ειρήνη), The U.C. Pacification programme (εδώ τα πράγματα είναι αρκετά δύσκολα, διότι πρέπει να πείσετε τους στρατιωτικούς να έρθουν με το μέρος σας - και όλοι ξέρουμε τι στραβόξυλα είναι οι στρατιωτικοί), τέλος, το U.C. Ethnic Harmony programme (εδώ πρέπει να έρθετε σε επαφή με τους αρχηγούς μειονοτήτων, πολλές μειονότητες είναι εχθρικές μεταξύ τους και εσείς πρέπει να τις ενώσετε).

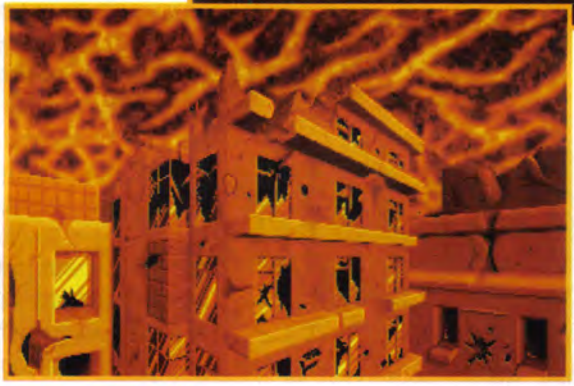


Τους τέσσερις αυτούς στόχους μπορείτε να τους ολοκληρώσετε με δύο τρόπους. Ο ένας είναι με διπλωματία. Απλούστατα πηγαίνετε, στρατολογείτε τους κατάλληλους επιστήμονες και σχηματίζετε εξειδικευμένα groups για κάθε πρόγραμμα. Μετά αναθέτετε στους επιστήμο-







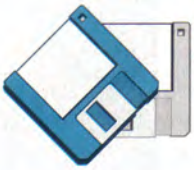


νες την αποπεράτωση ενός έργου. Εσείς απλά επιβλέπετε. Ο δεύτερος τρόπος είναι για τους θερμόαιμους. Στρατιωτική δράση. Αν δεν σας αρέσει ένα κτίριο, το ανατινάζετε. Αν δεν χωνεύετε κάποιον, τον σκοτώνετε. Υποχρεωτικά θέλει διπλωματική δράση στο τέταρτο πρόγραμμα. Εκεί αναγκαστικά θα μπλεχτείτε σε 8 διαφορετικά είδη συζήτησης, μέχρι να στρατολογήσετε κάποιον. Οταν στρατολογείτε κάποιον, τότε και οι κατώτεροί του έρχονται με το μέρος σας. Αν, δηλαδή, ο κυβερνήτης μίας χώρας έρθει μαζί σας, τότε όλοι οι υπήκοοί του είναι δικοί σας. Αλλά αυτό είναι σχεδόν ακατόρθωτο. Για να έρθει κάποιος με το μέρος σας, πρέπει να του δώσετε ό,τι σας ζητήσει. Αυτό κοστίζει σε υλικό, αλλά σε χρόνο δεν κοστίζει τίποτα. Δεύτερος τρόπος είναι η συζήτηση. Δεν κοστίζει τίποτα σε υλικά, αλλά κοστίζει σε χρόνο. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δωροδοκία, παρακάλια, απειλή, γοητεία [γνωστό ως καμάκι(!!!)], πονηριά, υπόσχεση αφοσίωσης, πειθαρχία και ειρηνικό πλησίασμα. Καθένας από αυτούς τους τρόπους έχει το δικό του icon. Καθώς συζητάτε, περνάνε 45 λεπτά και αυτό είναι άσχημο, διότι - είπαμε - ο χρόνος είναι σημαντικός. Καθώς συζητάτε και καταλαβαίνετε περισσότερα για το χαρακτήρα του επιστήμονα, μερικά icons εξαφανίζονται και μένει ένα σωστό. Με λίγα λόγια, αργά ή γρήγορα θα τον στρατολογήσετε, αλλά θα σας έχει τελειώσει ο χρόνος. Και δεν είναι μόνο αυτό... Αν ο επιστήμονας είναι υψηλά στην ιεραρχία, ίσως... βαρεθεί και φύγει! Αλλά, αν τον πάρετε με το μέρος σας, τότε όλοι οι υφιστάμενοί του θα έρθουν με τον U.N.

Οπως βλέπετε, από στρατηγική το παιχνίδι έχει μπόλικη... Και πώς να μην έχει, όταν υπάρχουν 665 άτομα να γνωρίσετε, το καθένα με τη δικιά του προσωπικότητα, Και ψάχνετε σε μία έκταση... 300.000 κυβικών μιλίων, όπως λέει το manual. Και είναι εύλογο να λέει "κυβικών", διότι κινείστε στον αέρα αλλά και σε υποβρύχιες πόλεις! Μιλάμε για ένα ατέλειωτο παιχνίδι.

Μακάρι να έφτανε ο χώρος να σας μιλούσα παραπάνω γι' αυτό το εκπληκτικό παιχνίδι. Είναι ένα παράδειγμα ικανοτήτων από πλευράς Mirage. Η εταιρία σεβάστηκε τον gamer που θέλει κάτι παραπάνω από μπαμ μπουμ με εξωγήινους. Μπορώ χωρίς επιφύλαξη να πω ότι είναι το καλύτερο παιχνίδι στρατηγικής που έχω δει. Γραφικά πολύ καλά, ήχος sampled με υπέροχη μουσική του Igor Stravinsky στην εισαγωγή, καταπληκτικό gameplay, πλοκή και τεράστιο μέγεθος το κάνουν τοπ 1 στα strategy games...

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: saint.



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από την Amiga 500 Plus.

Δημήτρης Ζούλιας

Πολύ καλά. Στα Action σημεία έχει ομαλότατη κίνηση.	ΓΡΑΦΙΚΑ	93%
Ωραία ηχητικά FX και εκπληκτικό μουσικό θέμα σε μία ατμοσφαιρικότατη εισαγωγή.	ΗΧΟΣ	90%
Εχει βάθος και θα είστε με κομμένη την ανάσα αναλογιζόμενοι την επόμενη κίνηση.	GAMEPLAY	96%
Ενα υπέροχο παιχνίδι στρατηγικής και όχι μόνο...	ΓΕΝΙΚΑ	94%



AMIGA, ATARI ST, IBM & COMPATIBLES

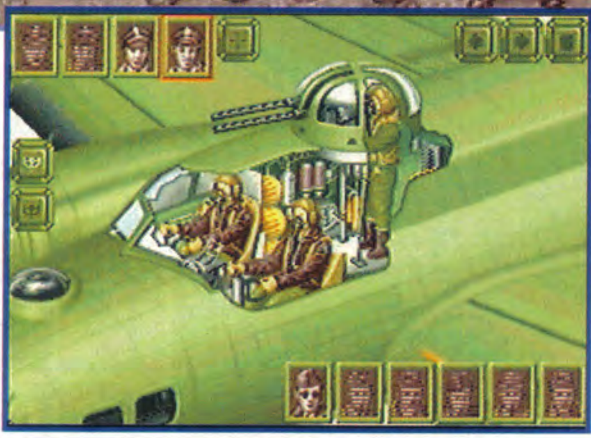
ΕΙΔΟΣ	FLIGHT SIMULATOR
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MICROPROSE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Εξαρτάται από το πόσο φανατικά παίζετε simulators.





Το B-17 έχει παραμείνει ένας θρύλος στην ιστορία του Δεύτερου Παγκόσμιου Πολέμου. Ηταν το βομβαρδιστικό που εισέβαλε βαθιά μέσα στην κατεχόμενη Ευρώπη, σε αποστολές ημέρας, και αντιμετώπιζε με θάρρος την άμυνα της γερμανικής Luftwaffe. Μπορούσε να χτυπήσει με ακρίβεια τους στόχους από υψόμετρο πέντε μιλίων και επέστρεφε στη βάση του, πολλές φορές με ισχυρές καταστροφές στο ενεργητικό του. Μετέφερε πλήρωμα 10 αντρών, οι οποίοι στην πλειοψηφία τους ήταν νεαροί, αλλά με τη βοήθεια του αεροσκάφους μετατρέπονταν σε μια ισχυρή πολεμική ομάδα.

Αναλαμβάνετε τη θέση του commander στο B-17 και είστε υπεύθυνος για το δεκαμελές πλήρωμα. Στην πορεία μπορείτε να πάρετε το ρόλο ενός από τα μέλη, αλλά πρέπει πάντα να είστε έτοιμοι για να πάρετε τις σωστές αποφάσεις, όταν τα πράγματα αρχίζουν να δυσκολεύουν. Αναθέστε την ιατρική περίθαλψη για το τραυματισμένο πλήρωμα, κατευθύνετε τα πολυβόλα ή ανοίχτε manual τις κολλημένες πόρτες απελευθέρωσης βομβών. Κατευθύνετε με προσοχή τους άνδρες με τις διαταγές σας και πρέπει πάντα να θυμάστε πως, παρ' ότι υπάρχει πάντα διαθέσιμο πλήρωμα προς αντικατάσταση, όσο πιο πολλές πτήσεις έχει το κάθε μέλος του πληρώματος τόσο καλύτερα αποδίδει. Οπως είπαμε και πριν, εσείς είστε ο commander του αεροσκάφους, δηλαδή μπορείτε να δίνετε μόνο εντολές χωρίς να χρειάζεται να πιλοτάρετε το αεροπλάνο. Παρ' όλα αυτά, θα πρέπει να το κάνετε και αυτό. Γι' αυτό θα πρέπει να εξασκηθείτε αρκετά στο χειρισμό και τα όργανα του αεροπλάνου.

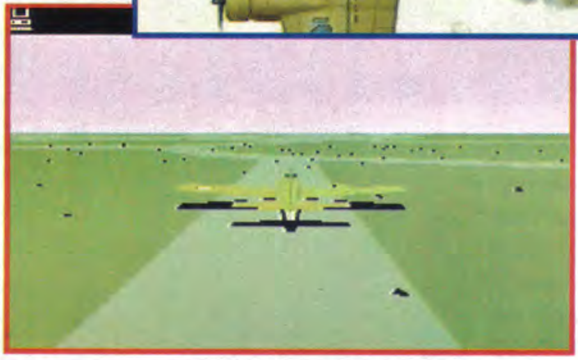
Ας δούμε όμως αναλυτικότερα τις διαθέσιμες λειτουργίες του simulator. Ξεκινάμε το παιχνίδι, διαλέγοντας το βομβαρδιστικό μας. Υπάρχουν έξι διαθέσιμα, καθένα με το όνομα του πιλότου και του πυροβολητή. Μπορούμε όμως να κάνουμε reset ένα αεροπλάνο και να δώσουμε εμείς τα ονόματα, καθώς επίσης και να διαλέξουμε ένα από τα σήματα που υπάρχουν για να διακοσμήσουμε τη μύτη του αεροπλάνου. Στη συνέχεια, είμαστε έτοιμοι για την πρώτη αποστολή. Αν θέλουμε όμως να γνωρίσουμε καλύτερα τα μέλη του πληρώματος, μπορούμε να το κάνουμε με την επιλογή crew photo. Η ιστορία του αεροσκάφους μας υπάρχει στην επιλογή Bomber history. Από το mission briefing ξεκινάει η ενημέρωσή μας σχετικά με την αποστολή και ο αξιωματικός υπηρεσίας θα μας αναφέρει τις λεπτομέρειες. "1 Νοεμβρίου 1943. Στόχος: Οι σιδηρόδρομοι στο Reims. Εναλλακτικά, η περιοχή St Georges στο Παρίσι. Απογείωση: 7:15 με 7:35. Δρομολόγιο: Μέσω Λουξεμβούργου στο Παρίσι. Ωρα Μηδέν: 10:15. Υψόμετρο πρωτεύοντα στόχου: 18.000 πόδια. Υψόμετρο δευτερεύοντα στόχου: 15.000 πόδια. Φορτίο με βόμβες: 10x500 lb." Αυτό είναι

SOFTWARE REVIEW









ένα τυπικό δείγμα αποστολής και, πριν φύγετε, ο αξιωματικός θα σας προειδοποιήσει ότι, όπως πάντα, η Luftwaffe θα σας περιμένει. Ομως ακόμα δεν είμαστε έτοιμοι. Πρέπει να γίνουν κάποιες τελευταίες ρυθμίσεις στο περιβάλλον του παιχνιδιού, αλλά και στη ρεαλιστικότητα του αεροπλάνου.

Ετσι, ορίζουμε το επίπεδο λεπτομέρειας των graphics, τον ορίζοντα και το χρόνο που κάνουμε skip όταν το επιθυμούμε. Ακόμα μεταβάλλουμε το επίπεδο δυσκολίας ορίζοντας το reability, το επίπεδο των αντίπαλων καταδιωκτικών και αντιαεροπορικών και την ποσότητα σε βόμβες και ammunition. Από εδώ, όμως, αρχίζουν και τα δύσκολα και θα εξηγήσουμε το γιατί. Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού είχαν την ιδέα - αντίθετα με όλα τα άλλα παρόμοιου τύπου παιχνίδια - να μην ξεκινάτε κατευθείαν από το διάδρομο απογείωσης, αλλά να πρέπει να το οδηγήσετε εσείς εκεί, από το υπόστεγο. Αν νομίζετε ότι αυτό είναι εύκολο, μάλλον δεν έχετε δει τους ατέλειωτους διαδρόμους κάποιου ξένου αεροδρομίου. Επειδή, λοιπόν, τις περισσότερες φορές χανόμουνα μέσα στις διαδρομές, είδα ότι η καλύτερη λύση είναι να το αναλάβει ο computer, τουλάχιστον μέχρι το διάδρομο απογείωσης.

Ξεπερνώντας, λοιπόν, τα 110 μίλια, καταφέραμε να απογειωθούμε και μπήκαμε σε σχηματισμό μαζί με τα άλλα βομβαρδιστικά. Και εδώ όμως ανακαλύψαμε ένα σοβαρό πρόβλημα που ρίχνει πολύ το gameplay του προγράμματος. Η κάθε αποστολή διαρκεί όσο και μια πραγματική, δηλαδή 5-6 ώρες. Φυσικά μπορούμε να αναθέσουμε την πλοήγηση στον computer και να κάνουμε time skip, αλλά τότε είδαμε ότι προσπερνάει και αγνοεί τα waypoints, τα οποία, αν τα περάσουμε, δεν μπορούμε να τα ξαναβρούμε, αφού δεν αναφέρονται πια στο χάρτη. Κατά τα άλλα, η εξομοίωση είναι αρκετά ρεαλιστική, γεγονός που σημαίνει ότι θα δυσκολευτείτε πολύ να κουμαντάρετε το βαρύ Β-17. Υπάρχουν παρά πολλές οθόνες και view screens και τα πλήκτρα που χρησιμοποιούνται είναι από τα περισσότερα που έχουμε δει σε εξομοιωτή πτήσης. Οι πυροβολητές σας είναι αρκετά καλοί, αλλά μόνο μετά από μερικές πτήσεις, γι' αυτό στις πρώτες αποστολές θα χρειαστεί να κάνετε όλες τις δουλειές, από πιλότος έως πυροβολητής. Αν σε όλα αυτά προσθέσουμε και το γεγονός ότι ταυτόχρονα πρέπει να εξετάζετε και όλα τα μέλη του πληρώματος για πιθανούς τραυματισμούς, μπλοκάρισμα των όπλων τους ή οτιδήποτε άλλο, διαπιστώνουμε ότι το έργο σας είναι πάρα πολύ δύσκολο. Τα γραφικά, όπως και σε κάθε παιχνίδι της Microprose, κυμαίνονται σε υψηλά επίπεδα, αλλά υστερούν κάπως κατά τη διάρκεια της πτήσης. Αν διαθέτετε κάποια κάρτα μουσικής, ο ήχος είναι αρκετά καλός, αλλιώς διαλέξτε καλύτερα την επιλογή No sound. Αν είχε κάποιο γενικότερο σενάριο δράσης σίγουρα θα ικανοποιούσε περισσότερο, καθώς οι μεμονωμένες αποστολές, η δυσκολία χειρισμού και η ανάγκη για πολλές ώρες απασχόλησης κουράζουν τον παίκτη.

Συνιστάται ανεπιφύλακτα στους φανατικούς του είδους ή σε όσους έχουν ασχοληθεί και στο παρελθόν με simulators, αλλά σίγουρα όχι σε κάποιον που έρχεται σε επαφή για πρώτη φορά με αυτή την κατηγορία παιχνιδιών.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: saint



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από Amiga 500.

Αργύρη Γιαγιά

Στο γνωστό επίπεδο της Microprose.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	**85%**
Μόνο με κάρτα ήχου.	
ΗΧΟΣ	**77%**
Αν και οι γνώμες διχάζονται, προσωπικά πιστεύω ότι υστερεί.	
GAMEPLAY	**75%**
Οχι το καλύτερο της εταιρίας, αλλά το καλύτερο στο συγκεκριμένο αεροσκάφος.	
ΓΕΝΙΚΑ	**80%**

SOFTWARE REVIEW

Legends of Valour

AMIGA, ATARI ST, IBM & COMPATIBLES

ΕΙΔΟΣ	ROLE PLAYING
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SYNTHETIC DIMENSIONS



Μεγάλο παιχνίδι... θα γίνει σίγουρα διαχρονικό.





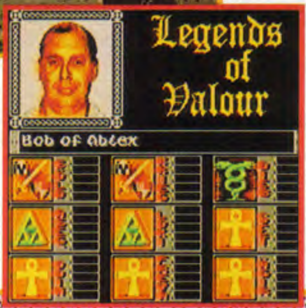


Καιρός ήταν να παρουσιάσουμε έναν εκπρόσωπο της αγαπημένης μου κατηγορίας παιχνιδιού. Ενα Role Playing. Το τελευταίο που είχαμε παρουσιάσει ήταν το Ishar The Legend of the Fortress. Καλό παιχνιδάκι βασισμένο σε δοκιμασμένο look. Τώρα θα μου πείτε: "Δηλαδή πώς αλλιώς παρουσιάζονται τα Role Playing;". Κατά καιρούς έχουμε δει απεικονίσεις του στιλ Eye of the Beholder. Επίσης υπάρχει και το στιλ Bard's Tale, καθώς και η απεικόνιση των Dragonlace, Back Rogers και Forgotten Realms της SSI. Συμβατικοί τρόποι παρουσίασης και μάλιστα κάπως ξεπερασμένοι ειδικά τώρα με τα δύο Ultima Underworld που έχουν την 3διάστατη ισομετρική απεικόνιση. Για όσους δεν ξέρουν τι είναι αυτό σας λέω ότι δεν υπάρχουν συγκεκριμένες κατευθύνσεις για να κοιτάει η ομάδα σας. Δηλαδή σε παιχνίδια του στιλ Eye of the Beholder η ομάδα σας στρίβει αναγκαστικά 90 μοίρες κάθε φορά. Στα Ultima όμως ανάλογα με το πόση ώρα κρατάτε πατημένο το πλήκτρο αλλαγής διεύθυνσης, τόσες μοίρες στρίβει και η ομάδα σας. Αυτό προσθέτει πάρα πολύ στο ρεαλισμό. Ενα παιχνίδι που χρησιμοποιεί αυτόν τον τρόπο απεικόνισης μεταφέρθηκε με απόλυτη επιτυχία στην Amiga και στον Atari από τους συμβατούς. Το Legend of Valour.

Το σενάριο βαδίζει στα γνωστά σε όλους πλαίσια. Ενας...τεράστιος αετός, ελεγχόμενος από έναν κακό μάγο, απαγάγει τα παιδιά μιας πόλης. Η πόλη σιγά-σιγά χάνει τη ζωντάνια της και μεταβάλλεται σε κέντρο του εγκλήματος και της παρανομίας. Μέχρι που εμφανίζεστε εσείς, ο Daryth. Είστε πολεμιστής και μάλιστα από τους καλούς. Χωρίς κανένα δισταγμό αναλαμβάνετε να βρείτε και να σβήσετε από το χάρτη τον κακό αυτό μάγο... Δεν μπορώ να πω ότι το σενάριο είναι πρωτότυπο αλλά το παιχνίδι έχει άλλες πρωτοτυπίες... Η πρώτη σας δουλειά είναι να βρείτε άλλους τρεις ήρωες με τα ευγενικά σας ιδεώδη. Αυτό είναι πάρα πολύ εύκολο και μάλιστα τους συναντάτε στο δρόμο. Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Το παιχνίδι αρχίζει (ημέρα) με εσάς στο κέντρο της πόλης. Παραδόξως την ημέρα δεν κυκλοφορεί σχεδόν κανείς. Ετσι ασχολείστε με το να οπλιστείτε καλύτερα και να μάθετε πού βρίσκονται τα οικήματα "κλειδιά" δηλαδή το πανδοχείο, ο ναός, η αρένα, το οπλοπωλείο και το κατάστημα που πουλάει ξόρκια για τους μάγους σας. Οταν βραδιάσει όμως τα πράγματα αλλάζουν. Οι δρόμοι κατακλύζονται από ένα σωρό πολεμιστές, μάγους, clerics, paladins, knights, rangers, bards, vampires(!), καθώς και από συνδυασμούς των παραπάνω (σε λογικά πλαίσια βέβαια, ...δεν γίνεται να έχουμε ένα ...Vampire cleric!). Εσείς απλούστατα κάνετε click στο εικονίδιο με το στόμα και φωνάζετε "Hey". Αυτόματα ο πιο κοντινός σε εσάς χαρακτήρας εμφανίζεται στο κυρίως παράθυρο της οθόνης. Μπορείτε να δείτε τα στατιστικά του, τα οποία περιλαμβάνουν Hit points, Magic points, Stamina, Sword Points

(είναι η ποιότητα του όπλου σας, δηλαδή κατά πόσο έχει φθαρεί), Water, Food, Armor class. Αν σας κάνει, τότε του ζητάτε να έρθει. Αλλά αυτός μπορεί να πει όχι! Τότε τον... πληρώνετε και ...έρχεται! (Κάτι λέγαμε για ευγενικά ιδεώδη και ανιδιοτέλεια πριν λίγο!). Αν δεν σας κάνει φεύγετε. Καμιά φορά μπορεί να σας ζητήσει κάποιος από μόνος του να μπει στην ομάδα σας. Αν αρνηθείτε υπάρχει η περίπτωση να τσαντιστεί και να σας επιτεθεί. Τότε και εσείς επιτίθεστε. Μπορείτε με τρία εικονίδια που δείχνουν τρία βελάκια να κάνετε τις επιθετικές σας κινήσεις. Ανάλογα με το ποιο βελάκι θα πατήσετε θα εμφανιστεί ένα χέρι που κρατάει το όπλο σας να χτυπάει (ή να μην χτυπάει) τον αντίπαλό σας. Οταν τελειώσετε (μακάρι), αυτός πέφτει αιμόφυρτος μπροστά σας. Τώρα μπορείτε να τον γδύσετε από όπλα και χρυσάφι! (Ευγενικά ιδεώδη 2!!!). Η οθόνη χωρίζεται σε πολλά μέρη. Το κυρίως μέρος βρίσκεται στο κέντρο και δείχνει αυτά που βλέπετε με τα μάτια σας. Τα γραφικά είναι αρκετά καλά και δεν θα μπορούσαν να είναι καλύτερα γιατί έπρεπε κάτι να θυσιαστεί για χάρη του τόπου απεικόνισης που αναφέραμε πριν. Η περιστροφή λοιπόν είναι ομαλότατη και όταν έρχεστε πολύ κοντά σε ένα αντικείμενο αυτό δεν τετραγωνίζεται αλλά αντίθετα δείχνει περισσότερη λεπτομέρεια. Η αίσθηση που δημιουργεί το παιχνίδι είναι μοναδική. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχουν τα εικονίδια για load, save, quit. Επίσης υπάρχει και ένα εικονίδιο με ένα μάτι το οποίο σας επαναφέρει στην κατεύθυνση που κοιτάγατε πριν στρίψετε. Αρκετά χρήσιμο στη μάχη.





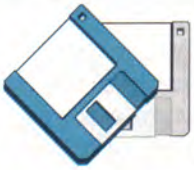




Κάτω και σχεδόν στο κέντρο είναι τα εικονίδια κίνησης. Υπάρχουν τα κλασικά, καθώς και τα εικονίδια περιστροφής 90 μοιρών. Τίποτα σπουδαίο εδώ. Δίπλα στον έλεγχο κίνησης υπάρχουν τα εικονίδια της μάχης και του γενικού ελέγχου. Ενα icon με ένα αστέρι επάνω, όταν πατηθεί έτσι και ο χαρακτήρας σας είναι magic user θα εμφανιστεί μία λίστα με τα διαθέσιμα spells. Δίπλα υπάρχει ένα icon με το σύμβολο Anch. Εδώ βγαίνει η λίστα με τα cleric spells. Από κάτω υπάρχουν τα icons για ομιλία, για πρόκληση σε μάχη και για να δείτε τα στατιστικά σας. Επάνω αριστερά υπάρχουν τα αντικείμενα που έχει το σακίδιό σας. Μπορείτε να κουβαλήσετε μέχρι 9. Ακριβώς απέναντι υπάρχουν τρεις κενές θέσεις. Εκεί θα μπουν τα προσωπάκια των συντρόφων σας. Τα role playing που ασχολούνται μόνο με ατελείωτο ψάξιμο μέσα σε μπουντρούμια είναι μετά από ένα σημείο βαρετά. Εδώ υπάρχουν πόλεις, καθώς και άλλα μέρη στο χάρτη, τα οποία σας επιτρέπουν να βλέπετε τον ουρανό αρκετά συχνά! Αλλο ένα πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι ότι σας σχεδιάζει αυτόματα το χάρτη της περιοχής στην οποία βρίσκεστε. Επίσης όταν κάνετε rest μπορείτε να επιλέξετε πόσοι από τους χαρακτήρες σας θα κρατούν σκοπιά, τις βάρδιες, καθώς και το συνολικό χρονικό διάστημα της ξεκούρασής σας.

Το παιχνίδι έρχεται σε τέσσερις δισκέτες για Amiga όπου και έγινε το review. Μικρός αριθμός αν σκεφτούμε το μέγεθος του παιχνιδιού, καθώς και τα διάφορα views που έχουμε ήδη αναφέρει. Δεν υπάρχει disk swapping στο εκνευριστικό σημείο που σας φέρνουν άλλα παιχνίδια και σίγουρα αυτό είναι πολύ θετικό. Ο ήχος κυμαίνεται σε αρκετά καλά επίπεδα, με ωραία μουσική όχι όμως καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Επίσης υπάρχουν και πολλές κραυγές, καθώς και διάφορα εφέ, ανάλογα τι ξόρκι δοκιμάζετε στους αντιπάλους σας. Πάντως για χάρη του τρόπου απεικόνισης, θυσιάστηκαν τα πολλά χρώματα και ο καταπληκτικός ήχος χωρίς αυτό να σημαίνει ότι αυτά που έμειναν δεν είναι καλά. Ετσι κι αλλιώς σε Amiga 500 το είδαμε και όχι σε 1200. Πάντως ετοιμάζεται έκδοση και για τη μεγάλη 1200! Το παιχνίδι γενικά είναι πάρα πολύ καλό. Η παρουσίαση του αυτή, καθώς και το τεράστιο μέγεθός του το φέρνουν ανάμεσα στα πρώτα της κατηγορίας role playing. Πολλές φορές θα νιώσετε σαν να είστε μέσα στην πόλη και στα μπουντρούμια. Αξιέπαινη προσπάθεια από μία νέα προγραμματιστική ομάδα. Το παιχνίδι διανέμεται από τη U.S. Gold. Αυτό νομίζω είναι εγγύηση ως προς την ποιότητα του manual που συνοδεύει το παιχνίδι. Φανατικοί του είδους ή όχι, αξίζει να το αγοράσετε...

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: saint



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από Amiga 500 Plus.

Δημήτρης Ζούλιας

Ο τρόπος απεικόνισης είναι μοναδικός και προσθέτει πολύ ...πράγμα που δικαιολογεί την υψηλή βαθμολογία.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%

Θυσιάστηκε και δεν θα μπορούσε να είναι καλύτερος, δυστυχώς.

ΗΧΟΣ 75%

Απλός χειρισμός και αρκετοί βατοί αλλά και δύσκολοι γρίφοι...

GAMEPLAY 85%

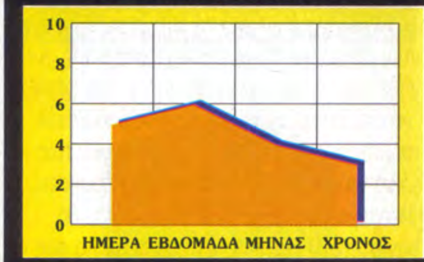
Ενα πάρα πολύ καλό RPG.

ΓΕΝΙΚΑ 88%



ΕΙΔΟΣ	ARCADE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	OCEAN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Είναι αρκετά εύκολο και δεν θα αργήσετε να το τελειώσετε.

AMIGA, ATARI ST





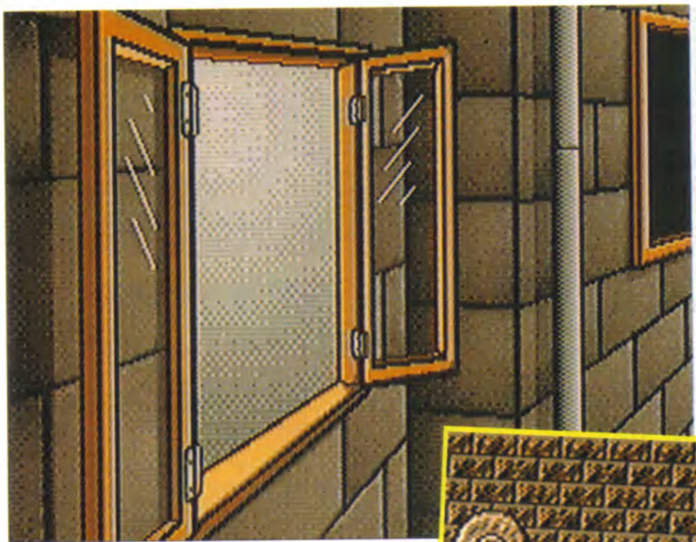
Πρέπει να πούμε ότι τώρα τελευταία πολλά νέα teams έχουνε κάνει την εμφάνισή τους στο χώρο του προγραμματισμού. Η CTA development είναι μία από αυτές τις ομάδες και για πρώτη προσπάθεια τα έχει καταφέρει αρκετά καλά με το παιχνίδι - θέμα του review μας. Επίσης, η Ocean έκανε αρκετά καλά που διάλεξε να προωθήσει το παιχνίδι αυτό. Είναι γεγονός ότι είχε περάσει αρκετές άσχημες στιγμές τελευταία... Το παιχνίδι έχει όνομα Sleepwalker (Υπνοβάτης) και είναι υπόδειγμα - αν μη τι άλλο - πρωτοτυπίας! Και όπως έχω πει δεκάδες φορές, η πρωτοτυπία μετράει, καθώς έχουμε κορεστεί πλέον από τα ίδια και τα ίδια στην αγορά ψυχαγωγικού software.

Το σενάριο του παιχνιδιού μπορείτε πολύ εύκολα να το καταλάβετε, αν δείτε την εισαγωγή του. Μπορείτε να το καταλάβετε και ακούγοντάς το κιόλας, μια που κατά τη διάρκεια της εισαγωγής υπάρχει πολύ και καλό speech.

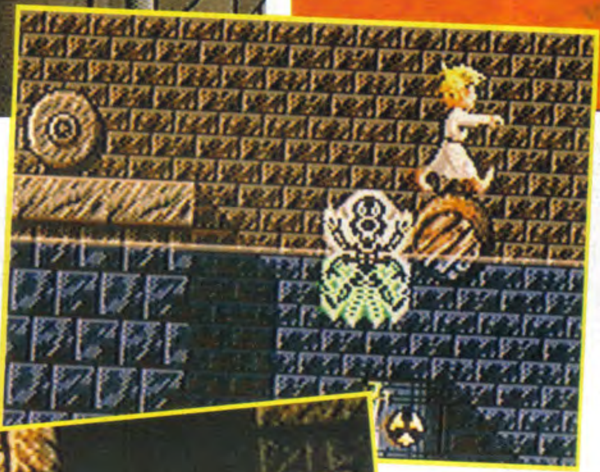
Η εισαγωγή ξεκινάει ως εξής: ένα παιδάκι κοιμάται ήσυχο στο κρεβάτι του. Δίπλα στο κρεβάτι βρίσκεται ο πιστός του σκύλος... εσείς! Κοιμάστε και εσείς αμέριμνος και ονειρεύεστε κόκαλα στο χαλάκι σας όταν ξαφνικά ο πιτσιρικάς σηκώνεται απότομα από το κρεβάτι του και πατώντας στην ουρά σας πετάγεται από το παράθυρο και εξαφανίζεται! Εσείς ξυπνάτε απότομα και καταλαβαίνετε ότι το αφεντικό σας είναι υπνοβάτης και ότι έχει πάρει τις στέγες και τα βουνά. Ως πιστός σκύλος λοιπόν ξεκινάτε να προστατέψετε το μικρό αφεντικό σας από τους χίλιους δύο κινδύνους που πρόκειται να αντιμετωπίσει ως ένα κοιμισμένο πεντάχρονο που βγήκε βόλτα τα άγρια μεσάνυχτα! Η αποστολή σας όμως δεν είναι καθόλου απλή. Οπως ξέρετε, οι υπνοβάτες πρέπει να αντιμετωπίζονται με απόλυτη προσοχή. Δηλαδή, να μην ξυπνάνε, να μην χτυπάνε πάνω σε αντικείμενα και διάφορα άλλα. Εννοείται ότι οι υπνοβάτες προχωρούν πάντα προς στην ίδια κατεύθυνση. Αρα, όταν υπάρχει ένας γκρεμός μπροστά τους, άσ' τα! Και εδώ μπαίνουμε στην πρωτοτυπία του παιχνιδιού. Πείτε μου πόσα παιχνίδια έχουν βγει με αυτό το θέμα; Κανένα!

Εσείς πρέπει να προστατέψετε το μικρό και να τον βάλετε στο κρεβάτι του. Κάθε κίνδυνος όμως έχει το δικό του τρόπο αντιμετώπισης. Πολλές φορές θα βρεθείτε μπροστά σε άλυτα puzzles, ενώ η λύση θα είναι κάποια προφανής. Ορίστε πάντως μερικοί από τους κινδύνους: κατ' αρχάς, έχουμε τους γκρεμούς. Εκεί η λύση είναι προφανής. Απλούστα-

SOFTWARE REVIEW









τα θα πηδήξετε μπροστά στο αφεντικό σας και θα το σπρώξετε προς την αντίθετη κατεύθυνση. Τι γίνεται τώρα όταν πρέπει να σκαρφαλώσετε στη στέγη ενός κτιρίου; Εσείς μπορείτε να το κάνετε εύκολα, αλλά το μικρό παιδάκι δεν μπορεί. Αρα, θα πάτε από πίσω του και θα του δώσετε μία πολύ ωραία κλοτσιά και θα τον εκσφενδονίσετε στη στέγη.

Τα πράγματα όμως δεν είναι πάντα τόσο απλά. Υπάρχει κάτω από την πόλη και το αποχετευτικό της σύστημα... (μπλιαξ). Μάλιστα εκεί μέσα κυκλοφορούν και ζωντανά ραδιενεργά απόβλητα! Με λίγα λόγια, ο πιτσιρικάς δεν μπορεί να κολυμπήσει, γιατί, αν το κάνει, θα ξυπνήσει. Γι' αυτό πρέπει με κάποιο τρόπο να φυλακίσετε το μικρό έτσι, ώστε να μην μπορεί να εκτεθεί σε άλλους κινδύνους. Μετά πρέπει να βρείτε κάποιες κάνουλες, οι οποίες ανοίγουν διόδους για το νερό και έτσι αδειάζει το σύστημα από οτιδήποτε περιείχε και εσείς με το μικρό μπορείτε πολύ άνετα να περάσετε από εκεί. Πρέπει να περάσετε λεωφόρους με σπορ αυτοκίνητα να τρέχουν σαν τρελά, να κάνετε σχοινοβασία, να αντιμετωπίσετε με το ρόπαλό σας (!) τους τρελούς θαμώνες ενός μπαρ κ.ά. Στο τέλος όμως θα κοιμηθείτε όλοι ήσυχα (μέχρι το επόμενο βράδυ τουλάχιστον).

Από γραφικά το παιχνίδι τα πάει καλά, αλλά όχι πολύ καλά. Τα sprites είναι αρκετά μεγάλα και καλά σχεδιασμένα, αλλά το animation δεν έχει ενότητα. Τα backgrounds είναι καλά σχεδιασμένα, αλλά θα νιώσετε μετά από λίγο ότι επαναλαμβάνονται. Οι γκριμάτσες των sprites έχουν πλάκα και σίγουρα θα σας διασκεδάσουν. Ο ήχος στην παρουσίαση είναι προσεγμένος λόγω του καλού speech και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού υπάρχουν αρκετά καλά εφέ.

Γενικά, είναι ένα καλό παιχνίδι, το οποίο θα μπορούσε βέβαια να προσεχτεί περισσότερο, αλλά στέκεται καλά και έτσι.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: saint

Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από την Amiga 500.

Δημήτρης Ζούλιας

Κατηγορία	Σχόλιο	Βαθμός
ΓΡΑΦΙΚΑ	Καλοσχεδιασμένα, αλλά επαναλαμβάνονται.	75%
ΗΧΟΣ	Πολύ καλό speech στην παρουσίαση, σωστά ηχητικά εφέ.	80%
GAMEPLAY	Απλό και εθιστικό λόγω της πρωτοτυπίας.	85%
ΓΕΝΙΚΑ	Ευχάριστο παιχνιδάκι που θα μπορούσε όμως να προσεχτεί περισσότερο.	80%

SOFTWARE REVIEW



AMIGA, ATARI ST



ΕΙΔΟΣ	RACING
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	WARPED MINDS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Καλό αλλά όχι και επιτυχία.

Το παιχνίδι που παρουσιάζουμε αυτήν τη φορά λέγεται Carnage και είναι φτιαγμένο από μία νέα ομάδα, την Warped Minds (Συρρικνωμένα μυαλά!!!) και διανέμεται από τη Zeppelin Entertainment. Εχει διάφορα νέα χαρακτηριστικά, αλλά σας προεξοφλώ ότι το Super Cars II της Gremlin δεν το ξεπερνά. Τέλος πάντων.

Στην αρχική οθόνη υπάρχει ένα πολύ καλό εισαγωγικό μουσικό κομμάτι hard rock. Πραγματικά πολύ καλό. Μετά βρισκόμαστε στο κυρίως menu, όπου υπάρχουν οι επιλογές για έναν ως τέσσερις παίκτες, για τα controls κάθε παίκτη, για να καθορίσετε κάποια πλήκτρα, αν δεν έχετε τέσσερα joysticks (!!!) και φυσικά για να αρχίσετε το παιχνίδι σε μία από τις 50 πίστες του. Καλό το γεγονός ότι μπορούν να παίξουν μέχρι τέσσερις παίκτες, αλλά άντε να χωρέσουν τόσα χέρια στο πληκτρολόγιο. Αν επίσης έχετε ένα από αυτά τα θαυμάσια interfaces και μπορείτε να συνδέσετε τέσσερα joysticks στον υπολογιστή, τότε είστε τυχερός.

Με το πάτημα του fire button περνάτε στην πρώτη πίστα του παιχνιδιού. Αν υποθέσουμε ότι παίζετε μόνοι σας εναντίον τριών ηλεκτρονικών παικτών, δυστυχώς πρέπει να βγαίνετε πρώτος σε κάθε πίστα για να αποκτήσετε το δικαίωμα να παίξετε στην επόμενη. Αν παίξετε με φίλο ή με φίλους, τότε περνάτε όλοι αλλά με σημαντική διαφορά στα χρηματικά ποσά που κερδίζετε.

Στην οθόνη φαίνεται το σκορ σας, αλλά και οι στροφές του κινητήρα κάθε αυτοκινήτου. Μπορείτε να δείτε σε ποιο γύρο είστε και φυσικά τη θέση σας. Οπως είπαμε, τα πάντα φαίνονται από ψηλά, με τα αυτοκινητάκια σας να είναι τέσσερα πολύ μικρά sprites στην οθόνη. Οι πίστες, όσο πιο πολύ προχωράτε; γίνονται πολύ πιο δύσκολες και αρκετά πιο πολύπλοκες.

Τα γραφικά είναι μέτρια και ο ήχος καλός. Παρ' όλα αυτά, αν σας αρέσουν αυτά τα racings, τότε το Carnage θα σας απασχολήσει αρκετό καιρό. Ενα καλό έχει απέναντι στα Super Cars I, II: η πίστα φαίνεται ολόκληρη. Η γνώμη μου είναι ότι θα ήταν πολύ καλό παιχνίδι, αν είχαν προσεχτεί τα γραφικά. Ετσι όπως είναι, είναι απλά ένα καλό παιχνίδι.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: saint.

Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από την Amiga 500.

Δημήτρης Ζούλιας

Μέτρια. Επρεπε να προσεχτούν περισσότερο.

ΓΡΑΦΙΚΑ 75%

Καλός και πολύ ωραίο μουσικό θέμα στην εισαγωγή.

ΗΧΟΣ 80%

Το θετικό σημείο του παιχνιδιού. Νοσταλγίες...

GAMEPLAY 83%

Οι φανατικοί θα ικανοποιηθούν.

ΓΕΝΙΚΑ 80%

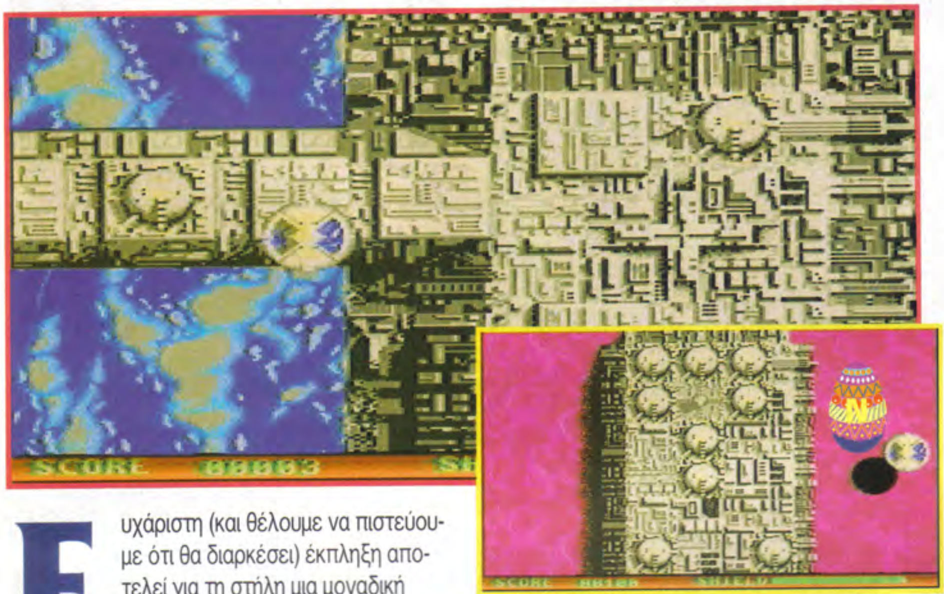
DEFENDER OF THE GALAXY

AMIGA

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SPIN SOFTWARE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ





Ενα ελληνικό Shoot 'em up.

Ευχάριστη (και θέλουμε να πιστεύουμε ότι θα διαρκέσει) έκπληξη αποτελεί για τη στήλη μια μοναδική παρουσία: Μιλάμε για παιχνίδι, shoot 'em up παρακαλώ και το κυριότερο, 100% ελληνικό! Το σενάριο το καταλαβαίνετε διαβάζοντας τον τίτλο. Κακοί εξωγήινοι εισέβαλαν στο γαλαξία μας και εσείς μπαίνετε στο διαστημοπλοιάκι σας με σκοπό να τους εξοντώσετε. Δεν είναι καθόλου εύκολη δουλειά αυτό διότι το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο και μετά βίας κατόρθωσα να περάσω στη δεύτερη πίστα του παιχνιδιού. Σκοπός σας είναι να καταστρέφετε οτιδήποτε κινείται και σας πυροβολεί ή οτιδήποτε είναι ακίνητο (και σας πυροβολεί επίσης). Με λίγα λόγια το παιχνίδι είναι ένα καθαρόαιμο shoot 'em up, χτισμένο στην παράδοση των θρυλικών sidewinder και Xenon. Οι πίστες είναι αρκετά μεγάλες και θα σας κρατήσουν στο Joystick αρκετό καιρό. Πρέπει να βρείτε έναν τρόπο να ανοίξετε τις ενεργειακές πύλες οι οποίες σας εμποδίζουν να περάσετε σε πιο προχωρημένα σημεία της πίστας. Η πρώτη πίστα "παίζεται" επάνω από την επιφάνεια ενός υγρού πλανήτη. Φαίνεται από τα πολύ καλά σχεδιασμένα backgrounds. Κινήστε σε πολύ χαμηλό ύψος, επάνω από μεταλλικές πλατφόρμες, πυροβολώντας κάτι δολοφονικά κανόνια. Τρέχετε με ιλιγγιώδη ταχύτητα και κάποιες στιγμές θα μπορούσα να πω ότι είναι από τα πιο γρήγορα shoot 'em ups που έχουν βγει. Το διαστημοπλοιάκι σας είναι στρογγυλό και πυροβολεί στη διεύθυνση που έχετε στραμμένο το joystick, καθώς και σε μία άλλη διεύθυνση η οποία βρίσκεται 90 μοίρες από την πρώτη. Πρέπει να πω ότι το U.F.O. που ελέγχετε μοιάζει λίγο με το αντίστοιχο σκάφος που έχετε στο Awesome της Psygnosis και ακόμη περισσότερο με το διαστημοπλοιάκι που είχατε στο Cosmic Pirate. Τέλος πάντων με δυσκολία περνάω στη δεύτερη πίστα η οποία έχει να κάνει με έναν πλανήτη με ηφαιστειογενή επιφάνεια. Εκεί ...επιβίωσα ...30 δευτερόλεπτα, καθώς δεν πρόλαβα να πάρω τα extra bonus που θα εξόπλιζαν το σκάφος μου πιο αποτελεσματικά. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά είναι εκείνα που παίζουν εδώ το βασικό ρόλο και θα πρέπει να πούμε ότι, αντικειμενικά, το Defender of the Galaxy δεν υστερεί καθόλου.

Το scrolling είναι απίστευτα γρήγορο και ομαλότατο και θα πρέπει να ομολογήσουμε ότι έχει γίνει εξαιρετική δουλειά. Ο ήχος είναι λιτός και τα ηχητικά εφέ θα μπορούσαν να είναι πιο προσεγμένα. Σίγουρα είναι μία αξιόλογη προσπάθεια, με το παραπάνω, των Ελλήνων προγραμματιστών να αναδείξουν το ελληνικό Software... Τους αξίζουν συγχαρητήρια.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: saint



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από την Amiga 500 PLUS.

Δημήτρης Ζούλιας

Αρκετά καλά σχεδιασμένα με σωστές επιλογές χρωμάτων.
ΓΡΑΦΙΚΑ 85%

Απλά FX και παντελής έλλειψη μουσικής.
ΗΧΟΣ 70%

Αρκετά δύσκολο αλλά ενδιαφέρον.
GAMEPLAY 75%

Παιχνίδι από κάποιους που μπορούν να παράγουν software αξιώσεων.
ΓΕΝΙΚΑ 80%

SOFTWARE REVIEW



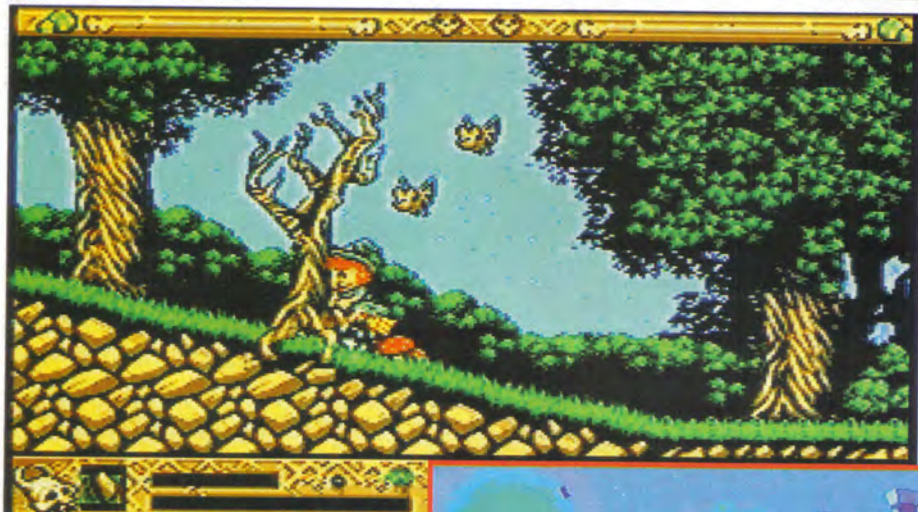
AMIGA, ATARI ST, IBM & COMPATIBLES

ΕΙΔΟΣ	ARCADE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	TITUS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ενα adventure αντέχει... μέχρι να το τελειώσετε.





Τι γίνεται όταν, σε ένα φανταστικό κόσμο όπου κυριαρχεί η μαγεία, κάνει την εμφάνισή του ένας μάγος του κακού με πολλές δυνάμεις; Τότε, η ήσυχη κοινωνία του Cauldron γίνεται μέρος τρόμου και αποσύνθεσης.

Ξεκινάτε στο δάσος, στην πρώτη από τις τέσσερις συνολικά κύριες πίστες. Στις τρεις πρώτες θα πρέπει αρχικά να βρείτε το κλειδί που θα σας δώσει τη δυνατότητα να προχωρήσετε στις επόμενες και κάποια βιβλία με ξόρκια για να μάθετε ορισμένα πράγματα σχετικά μ' αυτά. Βέβαια, μη νομίζετε ότι αυτό είναι εύκολο, γιατί σε κάθε πίστα σάς περιμένουν πολλές ξαφνικές αλλαγές τοπίων και κόσμων. Είπαμε, μαγικό βασίλειο είναι αυτό και όλα είναι πιθανά. Στο τέταρτο επίπεδο θα πρέπει να εξοντώσετε τον κακό μάγο μέσα στο στοιχειωμένο κάστρο και να απαλλαχτείτε για πάντα από το σεντούκι με τις κατάρες.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλοσχεδιασμένα και η επιλογή των χρωμάτων ικανοποιητική. Υπάρχει μεγάλη ποικιλία στα sprites, τα οποία είναι ανάλογα και με το περιβάλλον στο οποίο μάχεστε. Το gameplay είναι αρκετά καλό, αλλά παρατηρήσαμε κάποιο πρόβλημα στο όχι και τόσο ομαλό scrolling που κάνει η οθόνη στον οριζόντιο άξονα. Διασκεδαστική είναι η σκηνή που πετάτε πάνω στην πατροπαράδοτη σκούπα σας.

Τα ξόρκια που θα συναντήσετε στο δρόμο σας είναι πολλά και απαραίτητα για την περιπέτεια. Καθένα έχει θετικά και αρνητικά στοιχεία στη χρήση του. Για παράδειγμα, το Teleportation σας βγάζει από δύσκολες καταστάσεις, αλλά ίσως να σας δημιουργήσει προβλήματα, καθώς δεν μπορείτε να το τηλεκατευθύνετε. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι λιτός, αλλά ευχάριστος στην κάρτα ήχου που το δοκιμάσαμε. Η συνολική εικόνα του ήταν πολύ καλή και μας κράτησε αρκετές ώρες στο monitor. Οι φανατικοί του είδους θα πρέπει να το προσθέσουν στη συλλογή τους. Αν δεν είστε απ' αυτούς, τουλάχιστον θα σας αποσπάσει για λίγο από τα flight simulators. Πάντως, μ' εμένα τα κατάφερε.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: saint.

Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από PC 386.

Κώστα Γιαγιά

Αρκετά καλή δουλειά.	ΓΡΑΦΙΚΑ	79%
Λιτός αλλά προσεγμένος.	ΗΧΟΣ	76%
Από τα συν του παιχνιδιού.	GAMEPLAY	83%
Μία εναλλακτική λύση.	ΓΕΝΙΚΑ	80%

SOFTWARE REVIEW

THE GAME OF LIFE

AMIGA



Το θέμα του παιχνιδιού δεν έχει καμία σχέση με το ελληνικό Παιχνίδι της Ζωής, που έχουμε δει κατά καιρούς σε διαφημίσεις. Με λίγα λόγια, τώρα δεν είστε υποχρεωμένοι να μαζέψετε χρήματα, ώστε ο πρώτος παίκτης που θα φτάσει στο τέρμα με τα περισσότερα χρήματα να είναι ο νικητής.

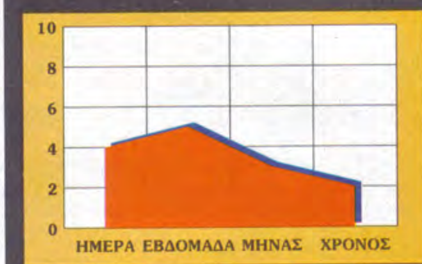
Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ελέγχετε ένα κύτταρο, δηλαδή τη στοιχειώδη μορφή ζωής. Πρέπει να φροντίσετε για την ευημερία των στοιχείων του κυττάρου. Ένα κύτταρο συμπεριφέρεται ακριβώς όπως κάποιος πολυκύτταρος οργανισμός. Θέλει τροφή για να ζήσει, οξυγόνο για να αναπνεύσει, ζει για ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, πολλαπλασιάζεται, μεταλλάσσεται και πεθαίνει. Μπορεί να μολυνθεί και να δεχτεί θεραπεία. Για όλα αυτά, λοιπόν, φροντίζετε εσείς. Σκοπός σας είναι να πολλαπλασιαστεί το κύτταρό σας, με αποτέλεσμα να δημιουργηθεί ένας πολυκύτταρος οργανισμός. Αλλά το παιχνίδι δεν σταματάει εκεί. Μετά θα πρέπει να φροντίσετε για τη συνύπαρξη των κυττάρων. Αν ένα κύτταρο μολυνθεί, τότε σιγά-σιγά μολύνονται όλα τα υπόλοιπα και ο οργανισμός πεθαίνει.

Έχουμε λοιπόν τα powercells (οργανισμοί που, απορροφώντας το φως του ήλιου, προμηθεύουν την απαραίτητη ενέργεια στο κύτταρο), τους controllers (το συντονιστικό όργανο του κυττάρου - αν μολυνθούν, άσ' τα...) και τις μονάδες τροφοδοσίας, που αντιπροσωπεύονται από ένα icon περίπου στο κέντρο της οθόνης, εκεί όπου δείχνει σπόρους σιταριού. Οι controllers αντιπροσωπεύονται από ένα icon με εγκέφαλο, ενώ τα powercells από ένα icon με σβόλο χρυσού. Επίσης, υπάρχουν δύο ακόμα εικονίδια: ένα με μία τεθλασμένη γραμμή επάνω του, με το οποίο ενώνετε κύτταρα μεταξύ τους, και ένα άλλο με ένα μάτι, με το οποίο απλά ελέγχετε τη λειτουργία του οργανισμού. Με την επιλογή overview, έχετε πρόσβαση σε ένα menu, μέσω του οποίου βλέπετε τα στατιστικά του οργανισμού σας και τους συνδέσμους που υπάρχουν ανάμεσα στα κύτταρα. Μπορείτε επίσης να κάνετε έλεγχο, να βλέπετε την ενέργεια κάθε κυττάρου, το ρυθμό ανάπτυξής του, τον αριθμό των βοηθητικών μικροοργανισμών και το επίπεδο της μόλυνσης. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να κινήσετε ένα κύτταρο από μία θέση σε μία άλλη, να το καταστρέψετε, αν είναι μολυσμένο, ή και να το συνδέσετε με το υπόλοιπο του οργανισμού, δημιουργώντας ένα δίκτυο (Network).

Μπορώ να πω ότι είναι ένα από τα πιο πολύπλοκα παιχνίδια που έχω δει μέχρι τώρα. Τα γραφικά του είναι απλά, αλλά η φύση του παιχνιδιού δεν επιτρέπει και τίποτα παραπάνω.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: saint.

ΕΙΔΟΣ	MIND GAME
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	LINEL



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

Αν είχε προσεχτεί περισσότερο, θα άντεχε πιο πολύ.



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από Amiga 500.

Δημήτρης Ζούλιας

Τα απαραίτητα.	ΓΡΑΦΙΚΑ	65%
Πολύ καλό μουσικό θέμα στην εισαγωγή και καλά, αλλά λίγα, FX.	ΗΧΟΣ	70%
Αν το μάθετε, θα σας αρέσει. Και πάλι, όμως, είναι δύσχρηστο το user interface του.	GAMEPLAY	70%
Θα μπορούσε να ήταν καλύτερο.	ΓΕΝΙΚΑ	70%

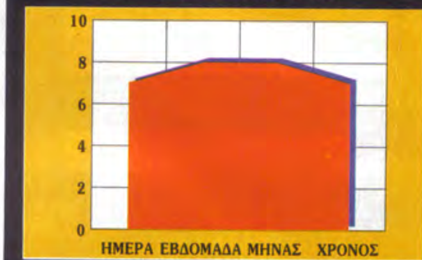
SOFTWARE REVIEW



AMIGA

ΕΙΔΟΣ	MIND GAME
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	DMA DESIGN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Είναι τεράστιο και εθιστικό. Θέλετε και τίποτ' άλλο;







Ο παππούς Lemming καθόταν μπροστά στη ζεστή φωτιά του τζακιού και έλεγε στο εγγονάκι Lemming την Ιστορία των Lemmings και των φυλών τους. Και τι ιστορία ήταν αυτή! Μίλησε για όλες τις φυλές μία-μία και για τη μεγάλη καταστροφή που τις απείλησε με αφανισμό. Ο Μεγάλος Σεισμός παραλίγο να αφανίσει εκατομμύρια Lemmings, τα οποία ήταν και αρκετά ...χαζά, για να μπορέσουν να αυτοπροστατευτούν. Μετά το Μεγάλο Σεισμό, οι 11 φυλές των Lemmings εγκαταστάθηκαν σε μία γη ευλογημένη από το θεό τους. Ανέπτυξαν πολλές νέες δραστηριότητες και επαγγέλματα. Δημιούργησαν ένα λαμπρό πολιτισμό. Αλίμονο όμως! Ο Μεγάλος Σεισμός ξαναχτύπησε και αυτήν τη φορά φυλάκισε όλες τις φυλές μέσα στο κράτος τους... Και μάλιστα απομονώθηκαν η μία από την άλλη. Ετσι, για άλλη μία φορά τα αξιαγάπητα Lemmings αποφάσισαν να ξενιτευτούν με προορισμό μία νέα γη.

Αγαπητοί αναγνώστες, αυτά δεν τα έβγαλα από το μυαλουδάκι μου, αλλά από την πρώτη από τις τρεις δισκέτες του παιχνιδιού, η οποία περιέχει την παρουσίαση και είναι μάλιστα ατμοσφαιρικότατη. Και πώς να μην είναι, όταν κρύβεται πίσω της η εκπληκτική DMA Design, μία ομάδα η οποία, σε συνεργασία με ένα από τα καλύτερα software houses (Psygnosis), παράγει τα καλύτερα παιχνίδια όπως το Lemmings I καθώς και τα Data disks του.

Ας δούμε όμως τις καινοτομίες του παιχνιδιού. Κατ' αρχάς, οι 8 ικανότητες έγιναν 50 και σας τις παραθέτουμε ενδεικτικά: jumper, runner, filler, balloner, archer, atractor (μουσικός), bomber, scooter, scater, kayaker (κωπηλάτης), swimmer, roller, magic carpet, club basher, miner, floater, cater, bazooker, spearer (ακοντιστής), fenser (ξιφομάχος), stoper, skier, stacker, pole vaulter, mortar, platformer, diver, flame thrower, superlem (κάτι σαν τον Superman), surfer, planter, parachutist, slider, rock climber, jetpacklem, shummer, roper, twister, glue pourer, icarus wings, hang glider ...μόνο!







Εννοείται βέβαια ότι δεν έχετε ανά πάσα χρονική στιγμή όλες αυτές τις ικανότητες, αλλά 8 από αυτές σε κάθε πίστα. Στην επόμενη έρχονται άλλες 8 ικανότητες διαφορετικές από τις προηγούμενες 8, και πάει λέγοντας.

Μερικές καινοτομίες υπάρχουν και σίγουρα είναι ευπρόσδεκτες. Πρώτον, το παιχνίδι είναι τεράστιο. Οσες είναι οι φυλές τόσοι είναι και οι κόσμοι στους οποίους θα κινηθείτε. Κάθε κόσμος έχει δεκάδες πίστες. Αυτό καθιστά αδύνατη την ύπαρξη κωδικής λέξης για να προχωρείτε στην επόμενη πίστα. Ετσι υπάρχει το παλιό καλό Save/load σύστημα σε μία φορμαρισμένη δισκετούλα. Κάθε πίστα όμως συνδέεται με την προηγούμενη. Αν, για παράδειγμα, ξεκινήσετε με τα Ice Lemmings (100) στον αριθμό και χάσετε 10 στην πρώτη πίστα, αυτό σημαίνει ότι στην επόμενη θα έχετε 90! Με λίγα λόγια, σε αντίθεση με το προηγούμενο, οι πίστες του Lemmings II έχουν σχέση η μία με την άλλη.

Τα backgrounds είναι σαφώς ομορφότερα και η μουσική έχει σχέση με τα γραφικά, με το θέμα της πίστας δηλαδή. Αν δεν τα καταφέρετε όσο θα θέλατε σε μία πίστα, έχετε τη δυνατότητα να ξαναπροσπαθήσετε όσες φορές θέλετε, ώστε να χάσετε όσο το δυνατόν λιγότερα Lemmings. Στο τέλος κάθε πίστας παίρνετε ένα μετάλλιο ανάλογα με το τι καταφέρατε. Αν σώσετε και τα 100 κάθε πίστας, αυτά με τη σειρά τους θα γεννήσουν και θα έχετε περισσότερα. Μία ενδιαφέρουσα καινοτομία είναι το ανεμιστηράκι. Αυτό χρησιμεύει στα ιπτάμενα Lemmings. Αν το βάλετε κοντά τους, αυτά θα κινηθούν προς την κατεύθυνση που τα φυσάει ο αέρας. Επίσης μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αντικείμενα όπως κανόνια, διαστημόπλοια, βάρκες, ακόντια, τρενάκια κ.ά. Υπάρχουν όμως και κακοί, καθώς και παγίδες, που θα κάνουν τη ζωή σας ακόμα πιο δύσκολη από όσο ήδη είναι! Οι φυλές είναι, όπως είπα, 11 και είναι οι εξής: Space Lemmings, Medieval Lemmings (Μεσαιωνικά), Egyptian Lemmings, Polar Lemmings, Beach Lemmings, Sports Lemmings, Shadow Lemmings, Highlanders, Circus Lemmings, Classic Lemmings, Cavelemms (Lemmings των σπηλαίων!). Κάθε κόσμος έχει βέβαια τα δικά του γραφικά και ανάλογη μουσική. Τα Lemmings είναι λίγο μικρότερα από το προηγούμενο παιχνίδι, αλλά αυτό οφείλεται στην προσθήκη τόσο πολλών ικανοτήτων. Ο χειρισμός είναι ο ίδιος και οι πίστες είναι πολύ μεγαλύτερες και αρκετά δυσκολότερες. Λείπει αναγκαστικά το 2 player option, αλλά, ούτως ή άλλως, δεν δημιουργεί κανένα σημαντικό κενό. Οπως και να το κάνουμε, τέτοια παιχνίδια είναι καλύτερα να τα παίζεις μόνος σου και συγκεντρωμένος.

Πιστεύω ότι θα είναι το καλύτερο mind game του 1993 ασυζητητί! Οσοι δεν το αγοράσουν, πρόκειται να διωχθούν ποινικά από το περιοδικό PIXEL!!! Η ποινή θα είναι η χειρότερη δυνατή: μία ώρα στη σύνταξη του PIXEL με τον Ηλία Μανεσιώτη παρέα!!!

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id:saint

Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από την Amiga 500.

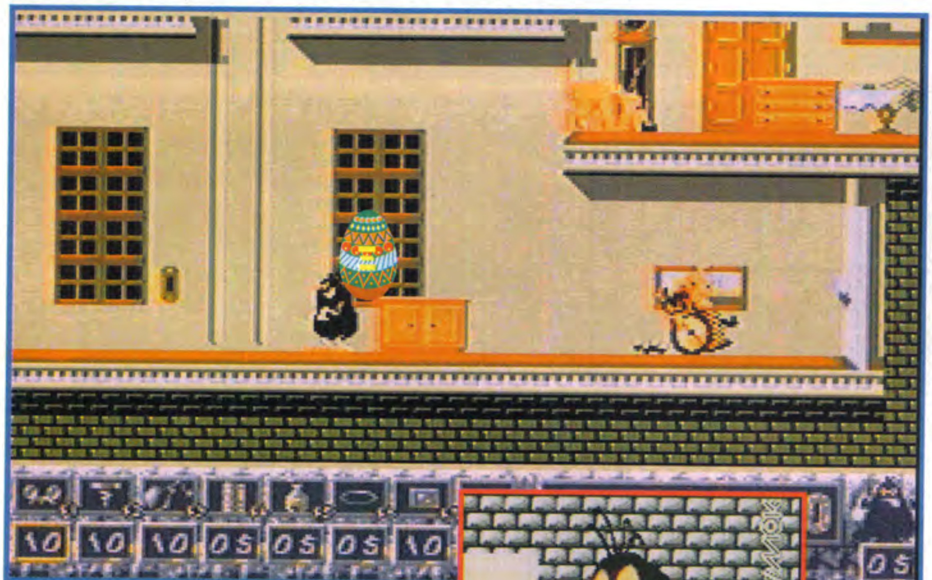
Δημήτρης Ζούλιας

Σχόλιο	Κατηγορία	Βαθμός
Πολύχρωμα, λεπτομερέστατα, λειτουργικά.	ΓΡΑΦΙΚΑ	90%
Πάρα πολύ καλά FX και μουσικά θέματα.	ΗΧΟΣ	92%
Δεν νομίζω να χρειάζεται σχόλιο...	GAMEPLAY	97%
Ο,τι καλύτερο θα μπορούσατε να έχετε στη συλλογή σας.	ΓΕΝΙΚΑ	96%

SOFTWARE REVIEW

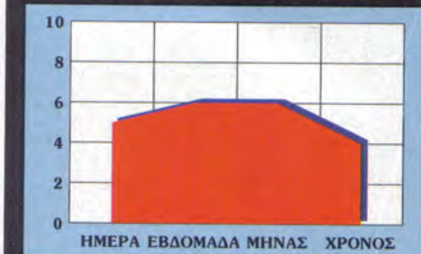


AMIGA, ATARI ST



ΕΙΔΟΣ	PLATFORM
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SILVER

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Εξυπνο και καλό παιχνιδάκι ...θα σας κρατήσει για κάμποσο καιρό το ενδιαφέρον!

Η Silver έφτιαξε ένα πραγματικά καλό παιχνιδάκι και το βάφτισε Kattivic! Ο Kattivic είναι ένας διαολάκος χρώματος μαύρου και ωοειδούς μορφής. Ο αβγόμορφος φίλος μας, όμως, ουδεμία σχέση έχει με τον Dizzy. Είναι τριπλάσιος στο μέγεθος, μαύρος και κακός. Μάλιστα! Ο Kattivic στάζει αγνή συμπυκνωμένη κακία. Λίγες φορές σας δίνεται η ευκαιρία να ελέγξετε κάποιον τόσο κακό όσο ο Kattivic. Δουλειά σας είναι να το σκάσετε από ένα σπίτι που αποτελείται από εκατό οθόνες-πίστες. Εχθροί σας είναι σκύλοι, γάτες, καναρίνια. Αυτά από κατοικίδια. Από συσκευές σας επιτίθενται ψυγεία και πλυντήρια, ενώ από έπιπλα οι καναπέδες και οι βιβλιοθήκες μάλλον δεν σας χωνεύουν !

Και πώς ξεφεύγετε από αυτό το μάλλον μαγεμένο σπίτι; Μα χρησιμοποιώντας το ...σατανικό μυαλουδάκι σας! Ο Kattivic έχει



στη διάθεσή του 6 αντικείμενα στο inventory του, έτσι ώστε να τα χρησιμοποιήσει όσο καλύτερα μπορεί για να ξεφύγει. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε αντικείμενα που βρίσκετε στο δρόμο σας, όπως ομπρέλες, αλεξίπτωτα, πρόκες, πολυθρόνες (!) και άλλα συναφή.

Πρέπει να αφιερωθεί χώρος για το χιούμορ του παιχνιδιού. Κάθε αντικείμενο που χρησιμοποιείτε έχει διαφορετικό αντίκτυπο στους εχθρούς σας. Αυτό φαίνεται στην οθόνη με ...εκφραστικότατες γκριμάτσες ...και δικές σας και των εχθρών σας. ΠΡΟΣΟΧΗ μην πέσετε εσείς στις παγίδες σας. Αν και, εδώ που τα λέμε, αξίζει να το κάνετε για να γελάσετε και λίγο.

Τα γραφικά είναι συνηθισμένα. Δεν προσφέρουν τίποτα το καταπληκτικό αλλά βλέπονται ευχάριστα. Ο ήχος αποτελείται από αρκετά FX και πιστεύω ότι είναι αρκετά καλός. Το gameplay είναι εξαιρετικό, αν και νομίζω ότι αυτό θα το δείτε και ...μόνοι σας! Το παιχνίδι γενικά είναι πολύ ευχάριστο, διαφορετικό από τα συνηθισμένα platforms και αξίζει την προσοχή σας.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: saint



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από τον Atari

Δημήτρης Ζούλιας

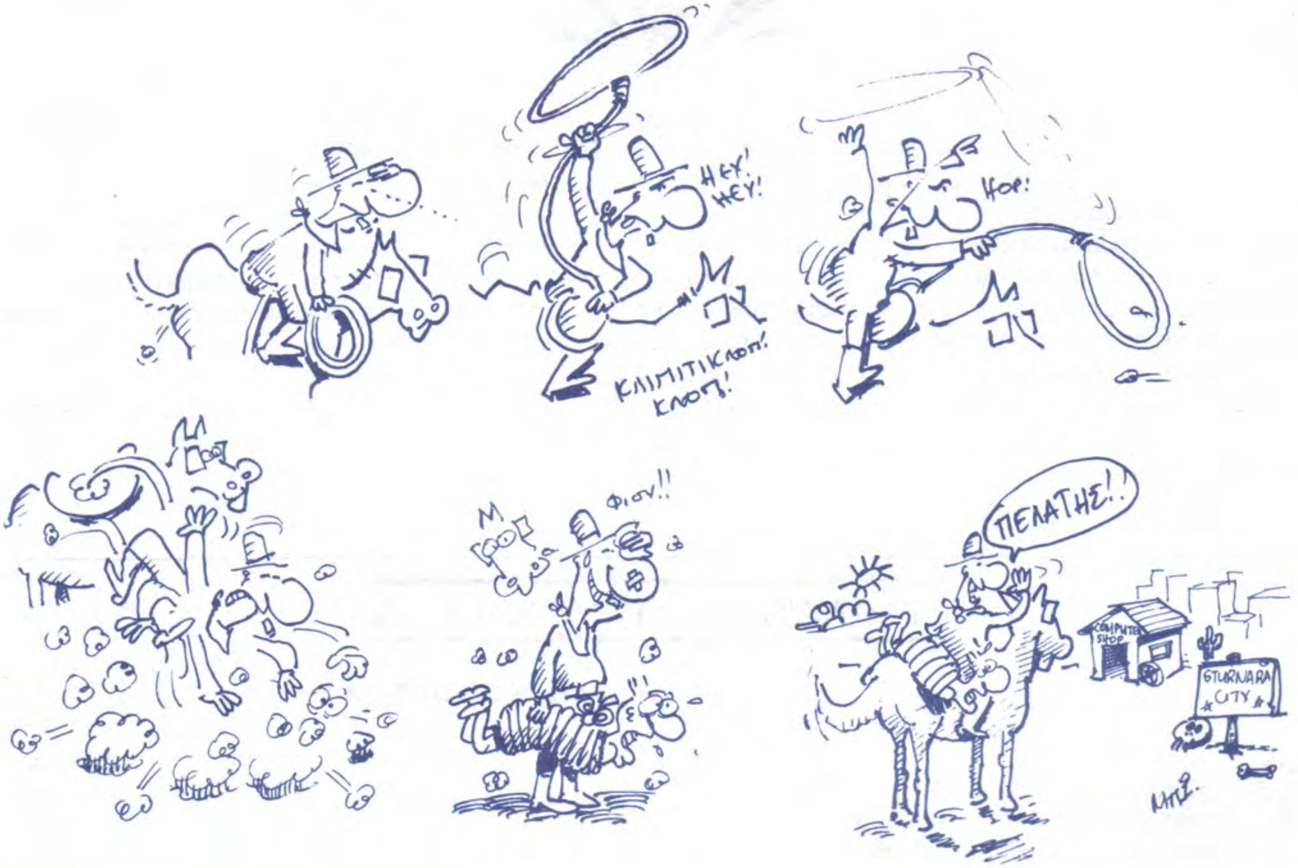
Λιτά αλλά όχι και άσχημα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 75%

Καλός...αρκετά FX.
ΗΧΟΣ 80%

Πρωτότυπο, εύκολο στο χειρισμό και προκλητικό.
GAMEPLAY 90%

Αξίζει μία δεύτερη ματιά.
ΓΕΝΙΚΑ 80%

PIXEL Ware



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

AMIGA ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

?

Αγαπητό PIXEL,
είσαι σίγουρα το καλύτερο περιοδικό του χώρου. Θα ήθελα να δώσω συγχαρητήρια στους νέους συντάκτες σου (και στον αρχισυντάκτη) για την καλή δουλειά τους. Φυσικά οι παλιότεροι δεν τα χρειάζονται, μια και είναι ήδη καταξιωμένοι στο χώρο. Εχω μια A500+ και τώρα με την εμφάνιση της 1200 νιώθω την ανάγκη να αυξήσω τις δυνατότητές της. Εχω πάρει ένα drive και θέλω τη συμβουλή σου για τα ακόλουθα: 1. Μια επέκταση 2MB Fast RAM θα μου δώσει σύνολο 3MB. Είναι αρκετά για προγράμματα όπως το DPaintIV; 2. Με μια κάρτα με τον 68000 στα 14MHz (ή 16MHz) θα δω βελτίωση της ταχύτητας στα παιχνίδια ή μόνο στα σοβαρότερα προγράμματα; Μήπως η κάρτα θα πρέπει να έχει cache memory και πόση;

Παπανικολάου Δημήτρης

!

Αγαπητέ Δημήτρη,
σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και ελπίζω να σε προλάβαμε πριν τις αγορές σου, γιατί ίσως θα έπρεπε να τις σκεφτείς:

1. Τα 3MB θα μπορούσαν να είναι πολλά αλλά και πάρα πολύ λίγα, ανάλογα από τη σκοπιά που τα βλέπεις. Πάντως για στατικές εικόνες από το DPaint είναι υπεραρκετά. Για μικρά animations είναι επίσης αρκετά, αλλά όχι για μεγάλα. Κρίνονται όμως πολλά, αν σκεφτείς ότι τις δημιουργίες σου θα πρέπει να τις αποθηκεύσεις σε ένα drive χωρητικότητας 840KB περίπου... Ετσι θα σου πρότεινα να τη δεις σε συνδυασμό με ένα σκληρό δίσκο, ο οποίος θα σου κοστίσει κάτι παραπάνω, θα σου δώσει όμως δωρεάν τις θέσεις για τις μνήμες (π.χ. A590, Supra, GVP κ.λπ.).

2. Δεν θα σου πρότεινα ποτέ να αγοράσεις τον 68000 στη διπλάσια συχνότητα από τον αρχικό, αφού η επιτάχυνση θα είναι περίπου 50% (το πολύ 100% αν η κάρτα έχει μνήμη cache που ανεβάζει πολύ το κόστος). Ισως θα έπρεπε να σκέφτεσαι κάποιον 68020, ο οποίος κοστίζει λίγο παραπάνω αλλά δεν συγκρίνεται.

Και θα πάρεις και 1-2MB 32bit RAM. Βέβαια με αρκετά παραπάνω μπορείς να αποκτήσεις 68030 και να ξεπεράσεις κατά πολύ την 1200 που ζηλεύεις, αλλά μάλλον δεν θα σε ενδιαφέρει... Στο θέμα των παιχνιδιών, κάποια πηγαίνουν πιο γρήγορα, άλλα (vector graphics) πιο ομαλά, άλλα δεν τρέχουν και άλλα δεν επηρεάζονται. Οι εφαρμογές τρέχουν όλες πιο γρήγορα.

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΕΝΑ ΓΡΑΜΜΑ ΓΙΑ ΠΟΛΛΗ ΚΟΥΒΕΝΤΑ!

?

Αγαπητό Pixel,
Είμαι αναγνώστης σου εδώ και τέσσερα χρόνια και δεν έχω χάσει τεύχος σου από τον Ιανουάριο του '89. Ομως τώρα τελευταία κάτι έχει αλλάξει, ειδικά στα τελευταία τεύχη. Νομίζω ότι δεν έπρεπε να επαναφέρετε το παλιό σχήμα του περιοδικού, αφού το φέρνει στην ίδια κατάσταση που ήταν πριν από χρόνια. Αντιθέτως, το σχήμα που είχατε στα τελευταία τεύχη του '92 όχι μόνο προκαλούσε τον αναγνώστη να αγοράσει το περιοδικό κοιτώντας μονάχα το εξώφυλλό του, αλλά και η ύλη που είχατε ήταν προσεκτικά διαλεγμένη, κάνοντας τα άλλα περιοδικά να φουσκώνουν από τη ζήλια τους. Δυστυχώς, αυτό δεν συνεχίστηκε στα τεύχη του '93. Για παράδειγμα, οι φωτογραφίες των reviews (με εξαίρεση μερικά) όλο και πιο θολές, όλο και πιο ξεθωριασμένες δημοσιεύονται (π.χ. Flashback, B.C. Kid κ.τ.λ.).

Και να ήταν μόνο αυτό; Οι σελίδες του Pixelware έγιναν μπλε από το κακό τους βλέποντας την όλη κατάσταση. Μα δεν τελειώνω εδώ, γιατί υπάρχουν και άλλα. Τα special θέματα που δημοσιεύετε κάθε μήνα, καταλαμβάνουν περισσότερες σελίδες από ό,τι θα έπρεπε (πολλές φορές είναι θέματα που δεν το αξίζουν). Το Software Flash, κατά τη γνώμη μου, δεν προσφέρει τίποτα, αφού πολλές φορές τα games που παρουσιάζονται εκεί τα ξαναπαρουσιάζετε μετά από κάμποσους μήνες στο Software Review. Η στήλη Hints 'n' Tips μόνο βοήθεια δεν δίνει, αφού το κάθε κόλπο (ειδικά στην Amiga) το παρουσιάζετε καμιά διακοσαριές φορές (π.χ. Forgotten Worlds). Τέλος, η τιμή του περιοδικού ανεβαίνει κάθε χρόνο κατά 100 δραχμές. Δεν θέλω να πω ότι δεν μπορώ να αγοράσω το Pixel επειδή είναι ακριβό, αλλά τουλάχιστον θέλω να ξέρω ότι πληρώνω για κάτι που αξίζει τα χρήματά του.

Πιστεύω ότι ένας είναι εκείνος που μένει σταθερός στην ποιότητα των άρθρων του. Ο κύριος Α. Τσουρινάκης. Αν αγοράζω το Pixel είναι γιατί έχει κατά 95% τη στήλη Adventure Club που είναι μια από τις καλύτερες του περιοδικού. Φυσικά, υπάρχουν κάποιες στήλες όπως το Hardware Tests, το "Χωρίς Joystick" και το "Ευθυμογράφημα" που είναι πράγματι αξιόλογες.

Αυτά λοιπόν είχα να σου πω και ελπίζω το γράμμα μου να μην πεταχτεί στο καλάθι των αχρήστων (επειδή δεν γράφω καλά λόγια για το περιοδικό) και να δημοσιευτεί.

Φιλικά,
Ηλίας Κεραεμέζος
Καλαμάκι, Αλιμος

!

Να και ένα γράμμα που παίρνει συζήτηση γύρω από την ύλη και τη μορφή του περιοδικού. Δεν είναι βέβαια το μοναδικό, αλλά η πλειοψηφία έχει ακριβώς αντίθετη άποψη από το φίλο μας Ηλία και έτσι μάλλον θα ήταν ανούσιο να τα δημοσιεύσουμε. Ολα τα γράμματα με παρατηρήσεις είναι ευπρόσδεκτα και όλα ανεξαιρέτως διαβάζονται άσχετα αν δημοσιεύονται ή όχι (δύο σελίδες είναι αυτές). Σας βεβαιώνω όμως ότι κανένα, μα κανένα, δεν καταλήγει στο καλάθι των αχρήστων! Το ίδιο

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΚΑΙ ΠΟΥ ΠΗΓΕ ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΜΟΥ;

?

Αγαπητό PIXEL,

επίτρεψέ μου να σου δώσω τα συγχαρητήριά μου για την καταπληκτική σου ύλη (όντως ομολογώ ότι έχεις κάνει φοβερή πρόοδο) και το "νέο" σου look που μας ξάφνιασε. Επίσης πήρα το θάρρος να σου ξαναγράψω, αφού δεν βρήκα ανταπόκριση στο προηγούμενο γράμμα μου. Θα ήθελα να σου θέσω τρία ερωτήματα. Μη με παρεξηγήσεις λοιπόν, γιατί είμαι αρχάριος:

1. Τα tips "πιάνουν" σε μη αυθεντικές δισκέτες;
2. Σκοπεύω να αγοράσω μια Amiga. Σκέφτομαι την 500, τη 1000 και τη 1200 (που παρουσίασες σε προηγούμενο τεύχος). Ποιες είναι οι διαφορές μεταξύ αυτών των μοντέλων; Ποια μου προτείνεις;
3. Θέλησα να αγοράσω την 1200 αλλά σκέφτηκα ότι δεν υποστηρίζεται από ένα σεβαστό αριθμό περιφερειακών και πόσο μάλλον από παιχνίδια. Εχω δίκιο; Ελπίζω να μη σε κούρασα με το ίσως μεγάλο γράμμα μου... Με εκτίμηση

Δημήτρης Μακρής

!

Φίλε Δημήτρη,

πραγματικά έψαξα να βρω προηγούμενό σου γράμμα αλλά δεν το βρήκα. Ισως να χάθηκε σε κάποια μεταφορά, αλλά θα ήθελα να ξέρεις ότι εδώ φτάνουν πάρα πολλά γράμματα κάθε μήνα, με αποτέλεσμα να απαιτείται επιλογή των δημοσιευόμενων, σύμφωνα με τις περισσότερες προτιμήσεις. Τα θέματα που θέτεις τώρα όμως, απασχολούν πολλούς χρήστες και επιβάλλεται να σου απαντήσω.

1. Πολλές φορές ναι. 2 & 3. Τη 1000 θα μπορούσες να την αγοράσεις ως συλλεκτικό στοιχείο! Μάλλον κατά λάθος θα την ανέφερες, αφού η παραγωγή της έχει σταματήσει εδώ και χιλιάδες χρόνια... Η 1200 είναι πολύ ακριβότερη από την 500 και τρέχει το 50% των παιχνιδιών. Επίσης, όπως αναφέρεις, πολλά περιφερειακά δεν συνδέονται. Είναι όμως 2-4 φορές πιο γρήγορη και πραγματικά υπερτερεί αν σκέφτεσαι τα adventures που τρέχουν σχεδόν όλα. Ο πολύ φθηνός σκληρός (κάτω από τα μισά χρήματα που απαιτούνται για την 500άρα) τη μεταφέρει ένα σκαλοπάτι πιο πάνω. Η ενσωματωμένη μνήμη της (2MB) είναι 2πλάσια της A500plus και A600, ενώ είναι 4πλάσια της A500. Τα γραφικά της είναι πολύ ανώτερα και τα μελλοντικά παιχνίδια που θα τα χρησιμοποιήσουν (έχουν εμφανιστεί κάποια ήδη) δεν θα συγκρίνονται με τις εκδόσεις τους για τις μικρές Amiga... Και αν κάποια στιγμή ασχοληθείς σοβαρά με το ευγενές άθλημα του computing, θα έχεις ένα

συνέβη και με το γράμμα του Ηλία, ακόμα και αν φαινομενικά δεν έγραφε καλά λόγια για το περιοδικό! Αυτό που είναι αισιόδοξο στο γράμμα του Ηλία είναι ότι οι αναγνώστες του Pixel νοιάζονται για το περιοδικό και την πορεία του, γιατί το θεωρούν το ΔΙΚΟ ΤΟΥΣ περιοδικό!

Λοιπόν, φίλε Ηλία, έχουμε δεχτεί την ίδια ερώτηση από αρκετούς αναγνώστες του περιοδικού σχετικά με την αλλαγή σχήματος. Δεν ήταν δική μας επιθυμία, αλλά επιθυμία της πλειοψηφίας των αναγνωστών του PIXEL. Και ένα περιοδικό που σέβεται τους αναγνώστες του, κάνει την επιθυμία τους πραγματικότητα! Αλλωστε αυτό που μετράει δεν είναι τόσο το σχήμα ή η εξωτερική εμφάνιση του περιοδικού, αλλά η ύλη του! Ας παραμερίσουμε την ύλη προς το παρόν. Η επιστροφή του PIXEL σε κάτι γνώριμο και εξίσου πετυχημένο που δεν τη θεωρώ σαν επιστροφή σε κάτι παλιό, αναχρονιστικό, αλλά σαν ένα βήμα προόδου και πραγματοποίησης μιας επίμονης επιθυμίας των αναγνωστών. Συνεπείς στους αναγνώστες, ακολουθήσαμε τη συμβουλή τους. Και σε βεβαιώνουμε ότι τα άλλα περιοδικά εξακολουθούν να φουσκώνουν και να ξεφουσκώνουν από τη ζήλια τους και τον καημό τους!

Ας έρθουμε στις φωτογραφίες που επισημαίνεις ότι είναι θολές. Εδώ θα πρέπει να σου αναλύσουμε λίγο τον τρόπο με τον οποίο παίρνουμε αυτές τις εικόνες, ώστε να κατανοήσεις την αιτία αυτού του φαινομένου. Για να πάρουμε εικόνες από κάποιο παιχνίδι ή εφαρμογή υπάρχουν δύο τρόποι: ο άμεσος και ο έμμεσος! Στον άμεσο τρόπο, η εικόνα είναι καθαρή, αφού την παίρνουμε σε αρχείο και είναι 100% πιστό αντίγραφο της αρχικής. Αυτό θα ήταν υπέροχο αν συνέβαινε σε όλα τα παιχνίδια. Πολλά παιχνίδια δεν επιτρέπουν την εφαρμογή της μεθόδου αυτής και καταφεύγουμε σε έμμεσους τρόπους, όπως η φωτογράφιση οθονών με τον κλασικό τρόπο, ή τη μετατροπή του σήματος RGB σε composite. Και οι δύο αυτοί τρόποι έχουν το ανάλογο τίμημα: Πτώση της ποιότητας! Ετσι ως περιοδικό που σέβεται τους αναγνώστες του αναζητήσαμε άλλους τρόπους που να μας δίνουν καλύτερη ποιότητα και πιστεύω ότι βρήκαμε μια άκρη! Αυτό που ζητάμε είναι λίγη υπομονή μέχρι την αγορά του κατάλληλου τεχνικού εξοπλισμού.

Οσο για τις σελίδες του Pixelware προσωπικά τις βρίσκω πιο γαλήνιες, πιο συμπαθητικές. Αλλωστε το χρώμα άλλαξε, όχι η ύλη. Η ύλη παραμένει ακριβώς η ίδια τόσο ποσοτικά όσο και ποιοτικά! Το Software Flash έχει σκοπό να ενημερώνει τους αναγνώστες για παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν μέσα σε μερικούς μήνες. Αυτή είναι η αποστολή του και είναι φυσικό, όπως πολύ σωστά λες, να παρουσιάζονται αναλυτικότερα μετά από μερικούς μήνες μαζί με τη βαθμολογία. Από την άλλη, τα Hints 'n' Tips δεν γράφονται από τους συντάκτες του περιοδικού, αλλά από τους αναγνώστες του, αφού η στήλη στηρίζεται και ζει αποκλειστικά από τα γράμματα των αναγνωστών της. Οι επαναλήψεις είναι φυσικές και μερικές φορές αναγκαίες.

Σχετικά με την αύξηση της τιμής του περιοδικού, είναι κάτι το αναπόφευκτο σε μια εποχή που τα πάντα γύρω μας ακριβαίνουν μέρα με τη μέρα και σε διαβεβαιώνω ότι κάνουμε ό,τι περνάει από το χέρι μας για να διατηρούμε την τιμή σε χαμηλά και σταθερά επίπεδα. Να σε ευχαριστήσουμε για το γράμμα σου και ελπίζουμε ότι σύντομα θα αναθεωρήσεις τις απόψεις σου για τα επόμενα τεύχη.

Φιλικά,

Το PIXEL που σε λίγο θα σβήσει 100 κεράκια!

Υ.Γ. Ζητούμε προκαταβολικά συγνώμη από κείνους που μας έστειλαν γράμματα και δεν απαντήθηκαν, αλλά οφείλεται στη μεγάλη έκταση της απάντησής μας! Θα επανορθώσουμε στα επόμενα τεύχη!

Πάντως θα θέλαμε και την δική σας γνώμη πάνω στις απόψεις του φίλου μας Ηλία Κεραμέζου.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

δυνατό εργαλείο κάτω από τα δάχτυλά σου. Επίσης πολύ σύντομα θα δούμε εκδόσεις των περιφερειακών που δεν συνεργάζονται προς το παρόν με τη 1200, να έρχονται για αυτήν, προσφέροντας πολύ περισσότερες δυνατότητες από ό,τι στις μικρές Amiga. Αν λοιπόν το βαλάντιό σου μπορεί να αντέξει την αγορά της 1200άρας και δεν έχεις κάποιο συγκεκριμένο παιχνίδι που να σε τραβάει στην Amiga το οποίο δεν τρέχει σε αυτή, μην το σκεφτείς καθόλου.

Εξάλλου τρέχει το Kick Off. Τι άλλο μπορεί να ζητήσει ένας gamer σε αυτήν τη ζωή;

ΧΩΡΙΣ ΣΧΟΛΙΑ!

?

Αγαπητό περιοδικό, Γεια χαρά! Μπράβο σας για τις αλλαγές στο περιοδικό και για την επαναφορά της στήλης του προγραμματισμού. Σαν παλιός και συνεχής αναγνώστης ήταν κάτι που περίμενα από πολύ καιρό. Πολύ καλή (όπως πάντα άλλωστε) και η στήλη του Αντρέα Τσουρινάκη για τα Adventures που τόσον καιρό μας κρατάει παρέα από τις σελίδες του περιοδικού. Αντίθετα, κατά τη γνώμη μου, τα Reviews ίσως θέλουν περισσότερη προσπάθεια και μεγαλύτερες αναλύσεις από τους συντάκτες. Πολλές φορές παρουσιάζονται εξαιρετικά λίγα Game Reviews.

Αυτά τα γράφω (τα τελευταία) όχι για να κάνω τον έξυπνο, αλλά γιατί θέλω να βελτιωθεί κάτι που διαβάζω από το 1986 και μετά με πολλή αγάπη.

Θα ήθελα κάποτε να γίνει μια αναφορά για τα RPGs της SSI (π.χ. Pools of Darkness) που χρησιμοποιούν διαφορετικό σύστημα απεικόνισης από ό,τι άλλα παιχνίδια της εταιρίας (όπως τα Eye of the Beholder I, II), έτσι ώστε να μάθουν όλοι γι' αυτόν τον ξεχωριστό τύπο RPGs.

Και μια ερωτησούλα παιδιά!

Γιατί η Amiga 500 δεν μπορεί να δεχτεί Hard Disk για PC, δεδομένου ότι έχουμε συνδέσει τον κατάλληλο SCSI controller; Η τιμή των Amiga HDs θα συμφωνείτε ότι είναι πολύ υψηλή.

Αυτό και ευχαριστώ προκαταβολικά.

Συνεχίστε να βελτιώνεστε όπως τώρα!

Φιλικά,

Γιώργος Φεργάδης

!

Οι επιθυμίες σου, εντολές μας! Σε ευχαριστούμε για τις παρατηρήσεις, αν και προσωπικά νομίζω ότι 20 σελίδες για παιχνίδια και άλλες 20 για adventures είναι κάτι παραπάνω από πολλές! Όσο για την ερωτησούλα σου... Θεωρητικά μπορεί να δεχτεί ένα δίσκο SCSI μέσω κάποιου ανάλογου controller, αρκεί να γίνει σωστά η συνδεσμολογία!

Φιλικά,

Το PIXEL Classic

ΜΑΛΛΟΝ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΕΤΣΙ!

?

Αγαπητό PIXEL,

Είμαι 18 χρονών και έχω μια Amiga 500 με 1 MByte. Θα ήθελα να σε ρωτήσω ποια η διαφορά μεταξύ chip, fast και cache memory και τι κάνει η καθεμία απ' αυτές; Επίσης χρειάζεται multisync monitor η Amiga 1200 και αν υπάρχει θα έχει flickering με ένα τέτοιο monitor; Περίπου ποια είναι η τιμή του;

Το δεύτερο drive της Amiga 500 συνεργάζεται με την Amiga 1200; Αν όχι υπάρχει; Ξέρετε αν στο μέλλον θα κυκλοφορήσουν για την 1200 drives χωρητικότητας 1.44 MBytes;

Στο τεύχος Νοεμβρίου διάβασα ότι η Sierra σταματάει την παραγωγή των παιχνιδιών της στους Home Computers. Εσείς γιατί παρουσιάζετε παιχνίδια της Sierra σε εκδόσεις για PC από τη στιγμή που είστε ένα περιοδικό για Home Computers; Αυτό δεν γράφετε και στο εξώφυλλό σας, έτσι δεν είναι: "Μηνιαίο περιοδικό για Home Micros και Computers Games";

Φιλικά,

Νίκος Γεωργίου

Αιγάλεω, Αθήνα

!

Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή! Η Chip Memory είναι η μνήμη που χρησιμοποιείται από το chip set της Amiga και φυσικά από τον επεξεργαστή της. Στην chip memory όμως έχουν άμεση πρόσβαση τα chip ήχου (Paula), γραφικών (Denise ή Super Denise ή τέλος στην 1200 η Lisa) και γενικών καθηκόντων (Agnus ή Super Agnus ή Alice). Έτσι στη μνήμη αυτή έχουν προτεραιότητα αυτά τα chips και όχι ο επεξεργαστής που πολλές φορές αναγκάζεται να "περιμένει". Από την άλλη πλευρά, υπάρχει η Fast Memory στην οποία έχει άμεση πρόσβαση ο επεξεργαστής και μόνο!

Στη μνήμη αυτή, όπως καταλαβαίνεις, δεν αποθηκεύονται ήχοι και γραφικά, αλλά διάφορα άλλα όπως ο κώδικας του προγράμματος. Όσο περισσότερη Fast μνήμη τόσο ταχύτερα λειτουργεί ο επεξεργαστής, αφού μειώνονται σημαντικά οι "καθυστερήσεις" που υπάρχουν στην Chip Memory.

Τέλος υπάρχει και η Cache Memory, που δεν τη διαθέτει η Amiga 500 από τη μάνα της (την Commodore εννοούσα). Αντίθετα, τη διαθέτει η Amiga 1200. Συνήθως είναι μικρή σε μέγεθος και τη χρησιμοποιεί και πάλι αποκλειστικά ο επεξεργαστής. Σ' αυτήν αποθηκεύονται ρουτίνες οι οποίες επαναλαμβάνονται πολλές φορές μέσα σε ένα πρόγραμμα. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα το πρόγραμμα να τρέχει πολύ γρηγορότερα, εφόσον εκμεταλλεύεται την Cache μνήμη.

Σχετικά με την ερώτησή σου για το multisync, και βέβαια μπορείς να συνδέσεις την Amiga 1200 με ένα τέτοιο monitor αρκεί να καλύπτει συχνότητες από 15.75 έως 31.5 KHz. Αυτό το monitor σού επιτρέπει να δεις όλες τις αναλύσεις της Amiga 1200 χωρίς flickering! Βέβαια, η τιμή του πολλές φορές ξεπερνάει την τιμή της Amiga 1200. Ενδεικτικά σου λέω ότι οι τιμές κάποιου multisync monitor ξεκινούν από τις 100.000 δραχμές και φτάνουν ...τα ύψη!

Το εξωτερικό drive της Amiga 500 δεν συνεργάζεται πλήρως με τη 1200 και αυτό γιατί η 1200 δεν βγάζει στη θύρα του drive ρεύματα +12V και -12V. Αν πάλι το drive χρησιμοποιεί δικό του τροφοδοτικό, τότε δεν υπάρχει πρόβλημα. Ωστόσο, στο εξωτερικό έχουν ήδη κυκλοφορήσει drives για την Amiga 1200 που φορμάρουν στα 880 KBytes ή και στα 1.76 MBytes.

Το PIXEL αυτοαποκαλείται ως "Μηνιαίο Νεανικό Περιοδικό Πληροφορικής & Νέας Τεχνολογίας" και πιστεύω ότι ανταποκρίνεται πλήρως σε αυτόν τον τίτλο! Πιστεύεις λοιπόν ότι τα IBM Compatibles δεν πρέπει να τα περιλάβει το περιοδικό ή ότι είναι επαγγελματικά και απρόσιτα στον μέσο home user; Εδώ έχεις λάθος! Τα PCs έχουν αρχίσει και δίνουν τη μάχη τους και στο χώρο των home computers, αποσπώντας ένα μεγάλο ποσοστό από την αγορά αυτή. Είναι λοιπόν χρέος ενός περιοδικού σαν το PIXEL να καλύψει και τα PCs. Όσο για τη Sierra ελπίζουμε να ανακαλέσει την απόφασή της, μετά μάλιστα από την εμφάνιση των υπολογιστών Amiga 1200 και Falcon 030.

Φιλικά,

Το PIXEL Classic

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 9 - ΤΗΛ.: 3633357 - 3640243

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

AMIGA 500 PLUS
ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
81.000ΔΡΧ. ΜΑΖΙ ΜΕ Φ.Π.Α.

AMIGA 600
ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ 98.000 ΜΑΖΙ ΜΕ Φ.Π.Α.

LINE 386 SX33 MHZ
1MB RAM
VGA MONO
ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ 130.000 ΜΑΖΙ ΜΕ Φ.Π.Α.

LINE 386 DX40 MHZ
128 KB CASE
1MB RAM
VGA MONO
ΜΕ LOCAL BUS αναβαθμιζόμενο
ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ 162.000 ΜΑΖΙ ΜΕ Φ.Π.Α.

LINE 486 DX/33 MHZ
128 MB CASE
1MB RAM
VGA MONO
ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ 250.000 ΜΑΖΙ ΜΕ Φ.Π.Α.

HOME COMPUTERS

AMIGA 500	16.000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10.000
AMIGA 500 PLUS + ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S	33.000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 17.800
AMIGA 600	24.000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10.000
AMIGA 600 + ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S	30.000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 20.000
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S ΕΓΧΡΩΜΗ	18.000 & 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 11.000
AMIGA 1200	24.000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 17.000
ATARI 1040 STE	135.000 ΜΕΧΡΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ

AT-286

FUJITECH 80286/16 SD VGA COLOR	200.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
PHILIPS 80286/12/40MB/1MB RAM	175.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80286 1D 40MB HD VGA MONO	197.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

AT-386 SX

PHILIPS 386SX/20/1MB RAM/1D/VGA MONO	155.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IMPETUS 386SX/33/2MB RAM/40MB/HD/VGA MONO	260.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80386SX 2MB 1D 14" VGA MONO 40MB HD	245.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 7386SX/2MB/1D/80MB HD/VGA COLOR	320.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386SX/33 2MB RAM 1D 40MB HD VGA MONO	265.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386SX/33 2MB RAM 1D 40MB HD VGA COLOR	335.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386SX/40/2MB 40MB HD	235.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
SCHNEIDER EURO SX 40MB HD VGA MONO	240.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386SX/33 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	275.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

80386

IMPETUS 80386 DX/40/4MB RAM/40MG HD/VGA MONO	340.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80386 40MHz 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	295.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386 40MHz 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	325.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386/40/2MB/40MB HD	275.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386 4MB RAM 80MB HD VGA MONO	370.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

80486

INTEL 80486SX/25/4MB RAM/40MB HD/VGA MONO	390.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
IKAROS 80486/33/4 MB/256 KB C.M. 40 MB HD VGA MONO	430.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80486/33/4MB/256 KB C.M. 40MB HD VGA MONO	477.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80486/F/80MB HD VGA MONO	520.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

LAPTOP - NOTEBOOK

PACIFIC 386SX/25/2MB/60MB	480.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DUEL 386SX/25/2MB RAM/60MB HD	425.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 80386SX VGA 2MB RAM 40MB HD NOTEBOOK	410.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 386/33/4MB 105 MB HD	600.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
COMPAQ CONTURA 386SX/20/2MB/40MB	450.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

PHILIPS LASER 6 ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΟ ΛΕΠΤΟ	225.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
STAR LC-20	16.000 & 5 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10.000
EPSON FX 850	120.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
PANASONIC KX 1170	65.000 ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ
STAR LASER 4	345.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΗΣ STAR	ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ
CITIZEN SWIFT 9	CALL
CITIZEN SWIFT 24	CALL
HEWLETT PACKARD LASER PRINTER	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

FAX

PANASONIC KX-F50	180.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
SIEMENS HF-2302	175.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
PHILIPS SPC 20	140.OOO ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 6000 AT	180.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ

PLOTTERS

HEWLETT PACKARD	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
SUMMAGRAFICS	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.
ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΜΑΣ ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ

ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΗΣ COMPUTER LOGIC & TECHNOSOFT ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ

UPGRADE ΑΠΟ PC ΣΕ 286/386SX/386 ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ

Public Domain

Αυτόν το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλά χρήσιμα προγράμματα που λύνουν τα χέρια του απλού χρήστη. Τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στις βιβλιοθήκες της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

• των Γ. Κακαλέτρη - Ηλ. Μανεσιώτη

DIARY

(AMIGA)

Πολλές φορές μού έχει τύχει να ξεχάσω κάποιο ραντεβού, γιατί δεν βρέθηκε κάποιος να μου το θυμίσει. Και σκυμμένος πάνω στην οθόνη της γλυκιάς και πλάνας Amiga, άκουσα τηλεφωνικώς τον εξάψαλμο από το θύμα της κακής μνήμης μου!

Εδώ νομίζω ότι είναι το κατάλληλο σημείο για λίγη ανθρωπιστική βοήθεια από τον υπολογιστή: Ενα ημερολόγιο που θα υπενθυμίζει αυτόματα τα ραντεβού. Και αυτό είναι το Diary.

Με μια σχετικά απλή διαδικασία μπαίνει στο αρχείο Startup-Sequence η ακολουθία της κλίσης του, κατά την εκκίνηση του υπολογιστή, και, μόλις εκτελεστεί το ίδιο το πρόγραμμα, εμφανίζονται τα μηνύματα που πρέπει να δούμε αυτήν την ημέρα. Το Diary παίρνει την ημερομηνία αυτόματα από το ρολόι του συστήματος (με την μπαταρία), γι' αυτό δεν θα ήταν χρήσιμο χωρίς την ύπαρξη τέτοιου ρολογιού (όπως θα ξέρετε πολλές Amiga δεν έχουν).

Η διαδικασία εγκατάστασής του σε μια δισκέτα ή σκληρό δίσκο απαιτεί τη δημιουργία ενός directory, όπου θα τοποθετούνται τα μηνύματα, και την προσθήκη μερικών γραμμών (που δίνονται στα συνοδευτικά κείμενα) στο Startup-Sequence. Τα μηνύματα, όπως είπαμε, μπαίνουν ως αρχεία στο κατάλληλο directory, με όνομα (filename) την ημερομηνία κατά την οποία πρέπει να εμφανιστούν. Για τη δημιουργία τους απαιτείται η χρήση ενός Editor (π.χ. Ed) και το Diary αναλαμβάνει να τα σβήσει μόνο του, λίγο καιρό μετά την εμφάνισή τους.

Σίγουρα δεν πρόκειται για το πιο εύχρηστο πρόγραμμα που υπάρχει, αφού θα μπορούσαν όλες οι εργασίες να γίνονται μέσα από αυτό και όχι μέσω του Shell. Επίσης δεν ενδείκνυται για χρήση από φανατικούς gamers, αφού δεν θα ξεκινούν ποτέ την Amiga τους με το Workbench! Ομως, αν έχετε σκληρό δίσκο, θα σας γλιτώσει από φασαρίες... Το Diary ανήκει στην κατηγορία των ShareWare προγραμμάτων και συγγραφέας του είναι ο Christofer Marsden.

System Audio Manager

(Atari ST, Falcon 030)

Οσοι διαβάσατε τον προηγούμενο μήνα το test για το Falcon 030 θα θυμάστε την αναφορά σ' αυτό το εκπληκτικό προγραμματάκι, που αναθέτει sampled ήχους σε κάθε λειτουργία του συστήματος. Το ερώτημα είναι γιατί, αφού τρέχει χωρίς πρόβλημα σε ST και TT, θα έπρεπε να περιμένουμε την έλευση του Falcon για να το δούμε. Only Atari knows!!! Στην CompuLink, στο αρχείο sam.arc, θα βρείτε το sam.rpg που τοποθετείται στο auto folder, μία desk accessory που αναλαμβάνει την ανάθεση των samples και ...πολλά samples, για να μην ψάχνετε τελευταία στιγμή. Επειδή δημιουργείται ένας buffer, ο οποίος κρατάει στη μνήμη τα samples που χρησιμοποιείτε, δεν θα πρέπει να παρασυρθείτε από τον ενθουσιασμό σας και να αναθέσετε samples σε κάθε λειτουργία του συστήματος [System Bell, System Keyclick, System Startup, Alert Box (No Icon), Alert Box (Exclamation Mark), Alert Box (Question Mark), Alert Box (Stop Sign), System Error, Growing Box, Shrinking Box, Open Window, Close Window, File Selector]. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα ανάθεσης ήχων και σε πλήκτρα οριζόμενα από το χρήστη.

Τα samples είναι της μορφής AVR (σαν αυτά που χρησιμοποιεί το Quartet) και νομίζω ότι θα βρείτε εύκολα καινούρια.



Οι τυχεροί Falcon users μπορούν με ένα μικρόφωνο να εισάγουν καινούριους ήχους και να τους χρησιμοποιήσουν ανάλογα. Εμείς οι υπόλοιποι θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε κάποιο sampler, που υπολείπεται φυσικά της ποιότητας του Falcon (16bit ήχος 50 KHz συχνότητα δειγματοληψίας).

Public Domain

MODEL 4D
(AMIGA)

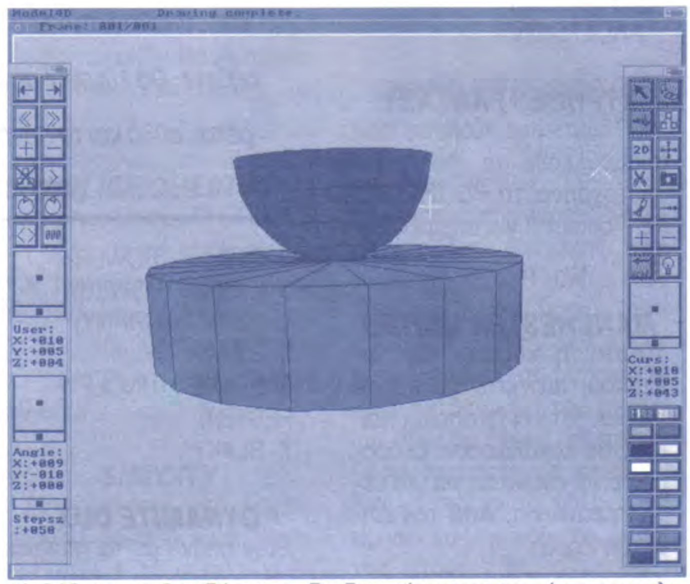
Αν θέλετε μια εισαγωγή στο χώρο των γραφικών σε τρεις διαστάσεις, το Model 4D θα σας βοηθήσει αρκετά. Αν και δεν ακολουθεί τον κλασικό τρόπο λειτουργίας των προγραμμάτων του είδους, το αναλυτικό manual θα σας λύσει όλες τις απορίες και θα σας μυήσει στα μυστικά του φωτισμού και της τρισδιάστατης κίνησης.

Το Model 4D δεν είναι raytracing πρόγραμμα. Για την ακρίβεια, είναι ένα πρόγραμμα σχεδιασμού μοντέλων: με κάποια έτοιμα απλά αντικείμενα, όπως σφαίρες, κυλίνδρους κ.λπ., καθώς και με μερικά πιο προχωρημένα εργαλεία (lathe και extrude) κατασκευάζεται το θέμα.

Καθένα από τα στοιχειώδη αντικείμενα μπορεί να έχει το δικό του χρώμα, μπορούν να περιστρέφονται γύρω από κάποιον άξονα σε οποιαδήποτε γωνία και να αλλάζουν μέγεθος είτε σε προκαθορισμένες τιμές (x2 ή x0.5) είτε σε οποιοδήποτε ποσοστό του αρχικού τους μεγέθους (ανεξάρτητα για κάθε άξονα).

Η απεικόνιση των αντικειμένων γίνεται με δύο τρόπους: με τον κλασικό των τριών παραθύρων.(επάνω, εμπρός, πλάι), ή με συνεχή 3D προβολή (είτε παράλληλη είτε προοπτική). Για γρήγορο χειρισμό, μπορούν να ζωγραφίζονται μόνο οι ακμές τους ή ως συμπαγή αντικείμενα (καθένα με το χρώμα του).

Ο φωτισμός γίνεται από μια λάμπα που τοποθετείται στο σημείο που θέλει ο χρήστης και μπορεί να ρίχνει σκιές. Αυ-





τό βέβαια επιβραδύνει τη διαδικασία κατασκευής της τελικής εικόνας, αλλά προσθέτει αρκετό ρεαλισμό.

Ο αλγόριθμος που χρησιμοποιείται για την τελική απεικόνιση είναι ο Gouraud, ο οποίος δίνει πολύ πιο γρήγορα αποτελέσματα από το ray tracing. Ομως, οι HAM εικόνες που κατασκευάζονται δεν είναι πολύ καλές. Δεν υπάρχει δυστυχώς εναλλακτικός τρόπος απεικόνισης, παρά μόνο η επιλογή interlace ή όχι.

Ετσι περιοριζόμαστε σε HAM εικόνες. Και φτάνουμε σε ένα ξεχωριστό σημείο του Model 4D: τη δυνατότητα να κατασκευαστούν animations! Μέχρι 200 frames μπορούν να σχεδιαστούν, και με διάφορα εργαλεία του προγράμματος να δίνουν την εντύπωση της κίνησης στο χώρο. Το αποτέλεσμα είναι πολύ όμορφο, καθώς μετατοπίζονται οι σκιές και οι φωτισμοί, αλλά, παρά το γρήγορο αλγόριθμο του Model 4D, θα περάσουν αρκετές ώρες μέχρι να θαυμάσετε τη δημιουργία σας.

Και κάτι τελευταίο, που ίσως να σας φανεί σημαντικό: τα αρχεία των αντικειμένων και των σκηνών του Model 4D είναι κοινά text αρχεία. Ετσι μπορεί κάποιος να τα χρησιμοποιήσει σε ένα δικό του demo ή να εφαρμόσει πάνω τους ένα διαφορετικό αλγόριθμο rendering, εκμεταλλευόμενος το user interface του Model 4D. Το Model 4D είναι πραγματικά ένα ξεχωριστό κομμάτι στην public domain βιβλιοθήκη και έρχεται από τον Sean P. Turner.

HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

Λοιπόν, αυτόν το μήνα θα καθίσετε 15 ολόκληρες μέρες για τις γιορτές του Πάσχα. Θα ήσαστε απαράδεκτοι, εάν δεν μου στείλετε χιλιάδες tipάκια, για κάθε υπολογιστή. Εάν δεν το κάνετε, ξέρετε τι θα πάθετε; Θα εύχομαι συνέχεια να σας καεί το κοκορέτσι, αλλά και το αρνάκι μαζί, έτσι για να μάθετε.

UMBERTO GRELLONI

AMSTRAD CPC

THUNDERBIRDS

Ο Π. Σαραντινός από τη Μυτιλήνη αφιερώνει σ' αυτούς που ακόμα "τρώνε" τα νιάτα τους στο "mine rescue" τους πιο κάτω κωδικούς:

SUB CRASH :
RECOVERT
BANK JOB :
ALOYSIUS
HOODS LAIR:
ANDERSON

XYPHOES FANTASY

Ο Λυμπέρης Κορμάς σάς συμβουλεύει να πατήσετε ταυτόχρονα τα F0, F1, F2, F3, F5 και F8 για άπειρες ζωές.

MANCHESTER UNITED

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε το space bar και τότε οι αντίπαλοι παίκτες θα κοκαλώσουν. Ο δρόμος είναι ανοικτός για μια μεγάλη επιτυχία. Από τον Δημήτρη Ζέρβα.

ATARI ST

THE ADDAMS FAMILY

Ο Μανώλης Βογιατζής μάς στέλνει όλους τους κωδικούς του παιχνιδιού.

1 9119Z (POWER)
2 ?1ZKB (POWER)
3 L1SRJ (POWER)
4 LZ19Z (GRANY)
5 BZ#KH
6 BG996 (UNCLE FESTER)
7 BL#KT

DYNAMITE DUX

Στην οθόνη με τα παπάκια πληκτρολογήστε "cheat" για άπειρες ζωές.

ARMALYTE

Κάντε pause και πληκτρολογήστε DELTA 3, για να περνάτε μέσα από εχθρικά sprites.

FINAL BLOW

Καθώς πολεμάτε, πατήστε pause και πατήστε το F10 έξι (6) φορές για άπειρη ενέργεια.

Τα τρία πιο πάνω tipάκια μάς τα έστειλε ο φίλος της στήλης Νίκος Γεωργακόπουλος.

SPECTRUM

JACKAL

Κάντε poke 39966,255 για άπειρες ζωές.

MIDNIGHT RESISTANCE

Αφού κάνετε redifine keys, στο μήνυμα "keys ok cont. y/n" πατήστε το (I) και θα εμφανιστεί ένα πολύ χρήσιμο menu.

Τα πιο πάνω tips για τον Spectrum είναι από τον Ανέστη Κουτσούδη.

NEW ZEALAND STORY

Στο menu, τυπώστε FLUFFY για άπειρες ζωές και PHILIP για να ρίχνετε πάντα λέιζερ. Το tipάκι μάς το στέλνει ο Π. Καρακίτσος.

AMIGA

LEANDER

Για το πρώτο επίπεδο ο κωδικός είναι: ZXSP, και για το δεύτερο: LVFT.

FINAL FIGHT

Μόλις η εισαγωγή φτάσει στο σημείο εκείνο που ο τύπος λέει: "not so fast", πατήστε help. Οταν πατάτε το πλήκτρο "=", θα σκοτώνονται όλοι οι εχθροί.

Τα δύο πιο πάνω tipάκια είναι από τον Χρήστο Καραπάνο.

FLASHBACK

Οι κωδικοί του παιχνιδιού σε normal είναι οι εξής:

1 PLAY 4 SCSI
2 ZAPP 5 GARY
3 LYNX 6 PONT

ΕΠΕΜΒΑΣΗ — SPECTRUM

"PRINCE GLUMSY"

του Θεόδωρου Δεβελέγκα

Χαμένος μέσα στα δωμάτια του τεράστιου πύργου του, ο πρίγκιπας τα έχει βάψει μαύρα. Ο μόνος τρόπος για να ξαναβρεί την πριγκίπισσα Tanya είναι να μαζέψει και τα δώδεκα κλειδιά προτού ανατείλει ο ήλιος. Σ' αυτό, όμως, θα τον βοηθήσετε εσείς. Πληκτρολογήστε το listing, τρέξτε το και βάλτε την αυθεντική κασέτα να παίζει από την αρχή. Με τον τρόπο αυτό, ο ήλιος δεν πρόκειται να ανατείλει κι έτσι θα έχετε άπειρο χρόνο στη διάθεσή σας

```
10 REM PRINCE CLUMSY HACK
20 REM BY THEO DEVELEGAS
30 REM (ORIGINAL 21 RULES)
40 CLEAR 25340: LOAD ""CODE
50 RANDOMIZE USR 55206
60 POKE 47063,58
70 RANDOMIZE USR 43918
```

HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

STREET FIGHTER II

Καθώς παίζεις το παιχνίδι, πάτα PAUSE και γράψε seven kids. Αποτέλεσμα; Θα μπορείς να διαλέξεις ακριβώς τον ίδιο ήρωα, και εσύ και ο φίλος σου, και να βρεθείτε αντίπαλοι. Ευχαριστούμε το φίλο της στήλης Τσιρώνη Αλέξανδρο.

P-47

Μόλις παίξετε και χάσετε, στο high score γράψτε ZEBEDDE, και κάθε φορά που θα πατάτε το F10, θα αλλάζετε πίστα. Αυτά από το φίλο μας Γιάννη Αδαμόπουλο.

E-SWAT

Απλά παγώστε το καταπληκτικό αυτό παιχνίδι και πληκτρολογήστε με κεφαλαία και με τα κενά τα εξής: JUSTIFIED ANCIENTS OF MUMU. Τώρα ξεπαγώστε το παιχνίδι και θα έχετε άπειρα credits, μέχρι φυσικά να κερδίσετε.

FORGOTTEN WORLDS

Το παιχνίδι αυτό θα παραμείνει δύσκολο, εκτός κι αν πληκτρολογήσετε ARC και πατήσετε N για να περάσετε πίστα ή S για να πάτε στο μαγαζί την ώρα που παίζετε.

TEST DRIVE 2

Παλιό παιχνίδι, αλλά πολύ έξυπνο tip! Εσείς τι θα γράφατε αν θέλατε βενζίνη επειγόντως; Μα, φυσικά ...GAS. Αυτόματα θα μεταφερθείτε στο πλησιέστερο βενζινάδικο.

LOTUS II

Στον κωδικό δώστε DUX. Θα βγείτε σε ένα υποπαιχνίδι!

IBM PC

Ο Ανδρέας Καπιτζής μάς παρακαλεί να του δημοσιεύσουμε τα παρακάτω tips και δεν ήταν δυνατόν να του χαλάσουμε το χατίρι.

FALCON

Αν έχετε μείνει από πυρομαχικά, πατήστε ταυτόχρονα τα X - SHIFT - CTRL, για να ξαναπάρετε τα πυρομαχικά σας πίσω.

THE SIMPSONS

Μόλις εμφανιστεί η αρχική οθόνη με την οικογένεια να κάθεται στον καναπέ, γράψτε τη λέξη: COWABUNGA και πατήστε ENTER. Μόλις αρχίσει το παιχνίδι, θα δείτε ότι έχετε αποκτήσει άπειρες ζωές.

POLICE QUEST III

Φορτώστε το PC-TOOLS και αλλάξτε τα attributes όλων των files του παιχνιδιού σε read-only. Μόλις αρχίσετε το παιχνίδι, θα μπορείτε να συνεχίσετε απ' όποια μέρα θέλετε.

SIM CITY

Αν ξεμείνετε από λεφτά, πατήστε το SHIFT και γράψτε FUND. Κάθε φορά που θα γράφετε τον κωδικό αυτό, θα αμείβεστε με $10.000. Προσοχή, όμως! Μην το παρακάνετε, γιατί θα αρχίσουν οι σεισμικές δονήσεις.

WING COMMANDER II

Στο dos prompt δώστε (ακριβώς όπως είναι γραμμένο): WC2 Origin - k. Θα αποκτήσετε αμέσως full shields, αλλά, ακόμη καλύτερα, όταν πατάτε ALT και DEL μαζί, θα καταστρέφονται όσα διαστημόπλοια έχετε στο στόχαστρό σας. Προσοχή, όμως, γιατί αν δεν έχετε στοχεύσει κάποιον εχθρό, πριν πατήσετε τα ALT και DEL, θα ανατιναχτείτε.

GRAND PRIX CIRCUIT

Το τιράκι μάς το στέλνει ο φανατικός αναγνώστης του θαύματος (όπως μας λέει) που ακούει στο όνομα PIXEL, Ντίνος Παπακωστάκης. Εάν νομίζετε ότι οι 9 πόντοι που παίρνετε για την πρώτη θέση είναι λίγοι, τότε δεν έχετε παρά να κάνετε τα παρακάτω: κατά τη διάρκεια του αγώνα και όταν θα έχετε την πρώτη θέση, πατήστε το escape. Για να πιάσει το κόλπο, θα πρέπει να μην φαίνεται κανένας στους καθρέφτες σας. Εάν όλα είναι εντάξει, θα πάρετε 25 βαθμούς, αντί για 9, ενώ οι αντίπαλοί σας δεν θα πάρουν ΤΙΠΟΤΑ.

ΕΠΕΜΒΑΣΗ — SPECTRUM

"MURRAY MOUSE"

του Θεόδωρου Δεβελέγκα

Τίποτε καλύτερο από το να είσαι ποντικός με υπερφυσικές δυνάμεις: οι γάτες σε φοβούνται, όπως ο διάολος το λιβάνι. Ακόμη όμως και ο Murray Mouse δεν είναι άτρωτος. Ο χρόνος κυλά αμείλικτα και δεν συγχωρεί. Με το listing που ακολουθεί θα σταματήσετε το ρολόι. Πληκτρολογήστε το, δώστε RUN και βάλτε την αυθεντική κασέτα να παίζει από την αρχή.

```
10 CLEAR 65535: LOAD ""CODE 20 LET A=60000
30 READ X: IF X=999 THEN INK USR 60000
40 POKE A,X: LET A=A+1: GOTO 30
50 DATA 33, 92, 214, 17, 20, 255
60 DATA 237, 83, 139, 214, 1, 35, 0
70 DATA 237, 176, 33, 125, 234, 17
80 DATA 53, 255, 1, 10, 0, 237, 176
90 DATA 195, 138, 214, 175, 50
100 DATA 16, 254, 201, 999
```

ΤΑ ΝΕΑ ΤΗΣ COMPULINK

Η CompuLink άλλαξε στέγη, εγκαταλείποντας οριστικά την οδό Αριστοτέλους. Τώρα πια θα βρίσκεται στη Λεωφόρο Συγγρού 44, μαζί με τις άλλες εγκαταστάσεις της Compupress. Τα νέα, λοιπόν, ψηφιακά τηλέφωνα της βάσης είναι τα παρακάτω:

9227606, 9227665, 9929128, 9241478, 9241518, 9241742, 9242218, 9242220, 9242227, 9242247.

Μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα, οι διαθέσιμες γραμμές θα διπλασιαστούν, φθάνοντας τις 20 γραμμές!

ΦΑΤΣΟΥΛΕΣ ΜΕ ΝΟΗΜΑ!!!

Πολλές φορές γίνονται παρεξηγήσεις μεταξύ των μελών μιας βάσης και αυτό γιατί είναι δύσκολο να διακρίνουμε το σοβαρό από το αστείο και το αντίστροφο. Ετσι επινοήθηκαν οι ...φατσούλες! Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να δώσουμε στον άλλον να καταλάβει την ψυχική διάθεση που έχουμε. Και όλα αυτά, με τρεις ή τέσσερις χαρακτήρες!

:-)	χαμόγελο, αστείο
:-(	λύπη, απογοήτευση
;-)	κλείσιμο ματιού, αστείο με υπονοούμενα
:-*	φιλάκια
:-x	πολλά φιλάκια
:-X	το στόμα είναι κλειστό, τάφος!

On line

:-O	έκπληξη, σοκ, ΩΩΩ!
:-D	πλατύ χαμόγελο, γέλιο
:-|	σοβαρή κατάσταση, σκέψη
O:-)	αγγελικό χαμόγελο
B-)	τώρα φόρεσα τα γυαλιά μου!
:'(	λυπημένος, κλαψ...
@:-|	με σκοτούρες στο κεφάλι

Υπάρχουν πολλά τέτοια και μπορείτε να τα βρείτε στην CompuLink στη διάσκεψη Public, σε μήνυμα που έχει αφήσει ο goofy.

Οπως και τον προηγούμενο μήνα, έτσι και αυτόν είχαμε μια πληθώρα νέων διασκέψεων. Η CompuLink απέκτησε νέα στολίδια μέσα στο χρονικό διάστημα του ενός μήνα. Θα ρίξουμε μερικές ματιές σε αρκετές από αυτές. Ας ξεκινήσουμε από μία που μας μεταφέρει πίσω στα μαθητικά μας χρόνια. Λέγεται...

SCHOOL

Η διάσκεψη School δεν έχει σκοπό να βοηθήσει τους μαθητές στο σχολείο, αλλά κάτι πιο διασκεδαστικό! Στη διάσκεψη που ίδρυσε και συντονίζει ο <face> (Δημήτρης Κατσής), μπορούμε να αφηγηθούμε κάποιο αστείο ή σοβαρό περιστατικό που μας συνέβη κάποτε στο σχολείο. Ηδη τα πρώτα αστεία γεγονότα έχουν γραφτεί στη διάσκεψη, ιστορίες που μας γυρίζουν πίσω στα "χρυσά" σχολικά χρόνια, εμάς τους λίγο μεγαλύτερους.

TRAVEL

Ο χρήστης με user-id <john> (Γιάννης Πουρνάρας) αποφάσισε να μας ξεναγήσει στις ομορφιές της Ελλάδας μας, προτείνοντάς μας αρκετά μέρη για να πάμε διακοπές ή εκδρομή. Τώρα μάλιστα που πλησιάζει το Πάσχα, η διάσκεψη γίνεται περισσότερο επίκαιρη. Στη διάσκεψη μάς παρέχονται πληροφορίες, οδηγίες και χρήσιμα τηλέφωνα για το μέρος που μας προτείνει ο moderator. Σε συνδυασμό μάλιστα με την τουριστική βάση της CompuLink (Tourism Bank), έχουμε μια ολοκληρωμένη εικόνα από κάθε άποψη. Η διάσκεψη Travel μάς κάνει την πρόταση και εμείς δεν έχουμε παρά να την αποδεχτούμε! Διακοπές είναι αυτές! Ας τις διασκεδάσουμε όπως πρέπει.

ΣΤΑΥΡΟΛΕΞΟ

Σαν παιχνιδιάρικα παιδιά που είμαστε, δεν θα μπορούσαμε ποτέ να μην ασχοληθούμε με το άθλημα του ...σταυρολέξου! Ο <batman> (Μπάμπης Γουναρόπουλος) αποφάσισε να φτιάξει μια ανάλογη διάσκεψη με αυτό το θέμα! Μετά από μερικές δοκιμές, το σταυρόλεξο έγινε παιχνίδι και ο πανικός που επικράτησε δεν περιγράφεται! Πανικός; Μάλιστα! Πανικός, αφού αυτός που θα συγκέντρωνε τους περισσότερους πόντους θα έπαιρνε και τις περισσότερες μονάδες ως έπαθλο. Μέχρι τη στιγμή που γραφόταν η στήλη, η <fighter> (Ράνια Γαλανού) προπορευόταν με μεγάλη διαφορά από τους αντιπάλους της. Για να λυθεί το σταυρόλεξο, οι συμμετέχοντες πρέπει να ακολουθήσουν κάποιους κανόνες. Ετσι, για παράδειγμα, δεν μπορεί κάποιος να στείλει παραπάνω από δύο λέξεις σε κάθε μήνυμα και δεν μπορεί να στείλει δύο συνεχόμενα μηνύματα.

Αν, πάλι, κάνει λάθος σε κάποια λέξη, χάνει τους μισούς πόντους από αυτούς που θα κέρδιζε! Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι αναλυτικά γραμμένοι μέσα στη διάσκεψη. Ο <batman> έχει κάνει πολύ καλή δουλειά και η όλη προσπάθεια ήταν αρκετά έξυπνη! Ενα παιχνίδι στην CompuLink που μοιράζει εκατομμύρια units (τρόπος του λέγειν) και δεν χρειάζεται να προμηθευτείτε καμία καρτέλα από κανένα περιοδικό! Καλή επιτυχία!

RPG

Η διάσκεψη RPG δημιουργήθηκε από τους χρήστες <bt>, <batman> και <saint> (Β. Τερζόπουλος, Μπάμπης Γουναρόπουλος, Δημ. Ζούλιας αντίστοιχα). Είναι η συνέχεια της διάσκεψης RPG-Games και περιέχει συνολικά 8 θέματα, σχετικά πάντα με τα RPG παιχνί-

δια. Στη διάσκεψη υπάρχει εναρκτήριο μήνυμα από το χρήστη <bt>, το οποίο καθορίζει το σκοπό της διάσκεψης και σας το παραθέτουμε:

"Η διάσκεψη RPG δημιουργήθηκε για να αποτελέσει την αρχή μιας συζήτησης (ελπίζουμε!), γύρω από τα επιτραπέζια Role Playing Games. Σ' αυτήν μπορείτε να αναφέρεστε επίσης και στα λεγόμενα War Games. Εδώ, τέλος, θα είναι το 'σημείο επαφής' των on-line sessions, που σύντομα θα αρχίσουμε στην CompuLink.

Υπάρχει topic help, μέσω του οποίου θα δίνεται βοήθεια σε νέους στο χώρο, αλλά και σε γνώστες των παιχνιδιών για διάφορα θέματα, όπως π.χ. δημιουργία και δυνατότητες ενός χαρακτήρα, πώς και γιατί η 'εμπειρία' δεν αποκτάται μόνο με μάχες (όπως γίνεται στα computer games), μέχρι και απαντήσεις του τύπου 'τι κάνει το spell Feeblemind' κ.λπ.

Μέχρι και τη δημιουργία νέων τεράτων και spells σκεφτήκαμε! Δημιουργήστε το δικό σας τερατάκι και δώστε ιδέες στους (πάντα κακούς!) Dungeon Masters! Υπάρχει και ένα topic που αναφέρεται ειδικά στο Dragonlance (είναι το αγαπημένο μου) και πιθανόν στο μέλλον να προστεθούν topics για τα Forgotten Realms και Paranoia (μόλις το μάθουμε!). Στο topic rpg-files υπάρχουν ανοικτά το upload directory και το download, ώστε τυχόν σχετικά αρχεία να βρίσκονται όλα μαζεμένα εκεί. Τέλος, όποτε σας έρθει καμιά ιδέα για session, αφήστε ένα μηνυματάκι στο "adventures" ή το "on-line" για να μαζευτούμε!

Α! Αν έχετε γράψει κάποια ωραία ιστοριούλα και την έχετε παίξει, εμείς... δεν την έχουμε δει! Αφήστε την στο "adventures" ή σαν αρχείο στο "rpg-files" να κάνουν κι άλλοι sessions με αυτήν. Προς το παρόν αυτά...

Καλή αρχή
Cyric the Wise
Ranger (beast-rider usually)"

Είναι μια διάσκεψη που σίγουρα θα ενδιαφέρει τους φίλους των RPGs. Ας ευχηθούμε στους 3 (!) moderators της καλή επιτυχία.

TERROR, η διάσκεψη του ...τρόμου!

Αν βαριέστε να κάνετε οτιδήποτε ή μείνατε κλεισμένοι μέσα κάποιο σαββατόβραδο, μην τα βάψετε μαύρα! Μπείτε στην Terror και τότε θα δείτε ότι μπορεί να ήταν και χειρότερα. Φανταστείτε να ήσασταν κλεισμένοι σε ένα δωμάτιο παρέα με ένα φάντασμα. Εδώ που τα λέμε, δεν θα ήταν και άσχημη εμπειρία. Για όλα αυτά, φταίει πάλι ένα σκοτεινό πλάσμα, ο άνθρωπος-νυχτερίδα <batman>, που τελευταία έχει βαλθεί να τρελαίνει και να παιδεύει κόσμο (βλέπε σταυρόλεξα και άλλα δεινά). Η διάσκεψη, που σας υπόσχεται ζωηρές και τρομερές συγκινήσεις, που θέλει να ανεβάσει την αδρεναλίνη σας στα ύψη, να κοιτάτε πίσω από τις πόρτες τα βράδια κ.ά.

Η διάσκεψη δεν συνίσταται σε καρδιακούς και, γενικά, σε άτομα που δεν αντέχουν να βλέπουν τα θρίλερ. Οι πρώτες ιστορίες έχουν γραφτεί και, απ' ό,τι ισχυρίζονται οι συγγραφείς τους, είναι αληθινές (ή τουλάχιστον έχουν κάποια πραγματικά στοιχεία με μπόλικη ...σάλτσα). Υπέροχο αποτέλεσμα!

Πέρα από τις ιστορίες τρόμου, υπάρχουν και τα ανεξήγητα φαινόμενα που κατά περιόδους συμβαίνουν στον πλανήτη μας και καμία επιστημονική θεωρία δεν μπορεί να τα ερμηνεύσει.

Καλή και πολύ έξυπνη διάσκεψη από τον Μπάμπη Γουναρόπουλο, γνωστότερο ως <batman>.

Ως τον επόμενο μήνα, καλές συνδέσεις...

Φιλικά,
Cocos and Saint
NO CARRIER

HALL-ONE DATA BANK

Η ιδέα της Hall-One ξεκίνησε πριν από ενάμιση χρόνο. Ο sysop Γιάννης Νομικός ήταν τότε ερασιτέχνης των FM και ήδη είχε ασχοληθεί με την ιδέα της επικοινωνίας. Ετσι γεννήθηκε η Hall-One. Το πρόβλημα τότε ήταν η τηλεφωνική γραμμή. Τη λύση του προβλήματος έδωσε ο Γιάννης Διαμαντόπουλος, ο οποίος παραχώρησε την τηλεφωνική του γραμμή. Και έτσι ξεκίνησε η Hall One με ένα σκληρό 20MB και έναν 8088.

Η Hall-One λειτουργεί από τον Αύγουστο του 1991 στο 4622765 από τις 11:00 το πρωί μέχρι τις 02:30 το βράδυ. Δηλαδή 14,5 ώρες την ημέρα περιμένει τους φίλους χρήστες να συνδεθούν μαζί της. Στηρίζεται σε έναν 286/16 106MB σκληρό δίσκο και ένα CD-ROM με δισκάκια που ανανεώνονται κάθε 2 μήνες. Χειριστής και φυσικά ιδρυτής της όπως είπαμε είναι ο Γιάννης Νομικός. Η επικοινωνία βασίζεται σε ένα modem 14400 και οι ταχύτητες που μπορεί να συνδεθεί κάποιος είναι από 1.200 μέχρι και 14.000bps. Το σύστημα τρέχει κάτω από το Remote Access και για τα δίκτυα μηνυμάτων χρησιμοποιεί το Front Door και το Imail. Οσον αφορά τις περιοχές αρχείων, υπάρχουν αναλόγως τα δισκάκια CD ROM από 100 ως και 650 Mb από συμπιεσμένα αρχεία, όπου ο χρήστης μπορεί να διαλέξει αυτά που τον ενδιαφέρουν. Η πρόσβαση στην Hall-One είναι στην αρχή περιορισμένη και μετά από έλεγχο του χρήστη ελεύθερη ΔΩΡΕΑΝ στο όλο σύστημα, αλλά για πρόσβαση στο CD ROM πρέπει να πληρώνετε 1.000 δρχ. το μήνα. Παρ' όλα αυτά υπάρχουν κάθε μήνα από 10 περιοχές με αρχεία και για τους μη συνδρομητές, αλλά δεν συγκρίνονται με αυτά που προσφέρει το CD ROM.

Οσον αφορά τα μηνύματα, η Hall - One διαθέτει το Hellas Net, το οποίο και έχει ιδρύσει μαζί με τον Νάσο Λιάγκο, χειριστή της Wargames Data Bank το Δεκέμβριο του 1991. Μελλοντικές προοπτικές της Hall-One είναι η προσθήκη μίας δεύτερης γραμμής και ένα 2ο CD ROM. Οι τηλεφωνικές γραμμές είναι οι 4622765 και, από τον Ιανουάριο του 1993, 4622579.

ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ MIDI

Τον προηγούμενο μήνα ασχοληθήκαμε με τους βασικούς τρόπους καταχώρισης των MIDI πληροφοριών σε ένα sequencer, με τρόπους που να προσομοιάζουν την παραδοσιακή διαδικασία ηχογράφησης ενός ηλεκτρονικού οργάνου. Είδαμε τη μέθοδο που ονομάζεται real time recording (καταγραφή σε πραγματικό χρόνο) σε ένα sequencer και τη βασική πρακτική μίας πολυκάναλης ηχογράφησης με τα παραδοσιακά πολυκάναλα μαγνητόφωνα.

Το sequencer μπορεί να πραγματοποιήσει μία λειτουργία παρόμοια με αυτήν των πολυκάναλων μαγνητοφώνων που - θυμηθείτε - ηχογραφούν ένα ένα τα όργανα σε διαφορετικά "κανάλια", δηλαδή παράλληλα τμήματα πάνω στην ίδια μαγνητοταινία, για να δώσουν το τελικά δικάναλο (stereo) αποτέλεσμα με μια διαδικασία που λέγεται μείξη (remix).

Το sequencer όμως δεν καταγράφει ήχο αλλά τα midi δεδομένα στα οποία αντιστοιχεί. Μια και τα περισσότερα sequencers προσομοιάζουν τη λειτουργία ενός πολυκάναλου μαγνητοφώνου, διαθέτουν μια σειρά διακοπτών που ονομάζονται tracks, όπως και στο πολυκάναλο μαγνητόφωνο. Τα tracks αυτά στην ουσία δεν είναι τίποτε άλλο παρά περιοχές μνήμης, στις οποίες αναφέρεται και καταχωρίζει τα στοιχεία του midi ο επεξεργαστής του sequencer.

Γράφει ο Κώστας Στρατουδάκης

(Μάθημα 9ο)

ΑΣ ΔΟΥΜΕ ΠΩΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΕΙ

Ας υποθέσουμε ότι έχουμε ήδη καταγράψει στο sequencer μια σειρά ακόρντων (από κάποια σινθεσάιζερ), στα οποία θέλουμε να προσθέσουμε μια μελωδική γραμμή. Εάν τα ακόρντα αυτά τα έχουμε καταγράψει στο track αριθμός 1, θα πρέπει να επιλέξουμε ένα διαφορετικό track, ας πούμε το track αριθμός 2. Στη συνέχεια πατάμε το play και το record του sequencer, ο οποίος τώρα είναι έτοιμος να καταγράψει τα midi στοιχεία σε μια διαφορετική περιοχή της μνήμης του, την οποία έχει ορίσει ως track 2, αναπαράγοντας συγχρόνως και τα στοιχεία που έχει καταχωρίσει στην περιοχή της μνήμης του που είχε ορίσει ως track 1. Οπως θα παρατηρήσουμε, το sequencer εκπέμπει και το δικό μας σινθεσάιζερ λαμβάνει τα στοιχεία που εκπέμπονται, παίζοντας και τα ακόρντα που έχουμε καταγράψει.

Ανά πάσα στιγμή μπορούμε να αρχίσουμε να παίζουμε τη μελωδική μας γραμμή. Ο sequencer θα λάβει τα midi στοιχεία που αντιστοιχούν στη μελωδική μας γραμμή από την υποδοχή midi in και θα τα καταγράψει στην περιοχή της μνήμης που έχει ορίσει ως track 2 αφήνοντας ανέπαφα τα στοιχεία του track 1. Εάν, τελειώνοντας, θέλουμε ν' ακούσουμε τη νέα μας σύνθεση, δεν έχουμε παρά να πατήσουμε το play του sequencer. Ετσι, θ' ακούσουμε τα ακόρντα του track 1 και τη μελωδική γραμμή του track 2 να ηχούν ταυτόχρονα.

Αυτό που κάνει ο sequencer στην περίπτωση πολυκάναλης αναπαραγωγής δεν είναι τίποτα άλλο παρά να ελέγχει ταυτόχρονα την περιοχή μνήμης του track 1 και την περιοχή μνήμης του track 2 για στοιχεία που πρέπει να εκπεμφθούν κάποια στιγμή έτσι όπως τα έλαβε και να τα στέλνει μέσω της υποδοχής midi out στα όργανα, με τα οποία είναι συνδεδεμένο.

TRACKS ΚΑΙ ΧΩΡΗΤΙΚΟΤΗΤΑ ΤΟΥ SEQUENCER

Ο αριθμός των tracks διαφέρει από sequencer σε sequencer και εξαρτάται σε κάποιο βαθμό από το μέγεθος της μνήμης, που διαθέτει κάθε μοντέλο. Πρέπει να αναφερθεί ότι, εάν πρέπει να διαλέξουμε μεταξύ των αριθμών των tracks και της ποσότητας της μνήμης ενός sequencer, τότε θα πρέπει να διαλέξουμε το sequencer που διαθέτει περισσότερη μνήμη παρά το sequencer που διαθέτει περισσότερα tracks. Ας δούμε γιατί.

Το sequencer, όπως είπαμε, καταγράφει τα μουσικά γεγονότα σαν μηνύματα midi. Ετσι, κάθε μήνυμα απαιτεί ένα ορισμένο ποσό μνήμης για να καταγραφεί. Οσο μεγαλύτερος ο αριθμός των μουσικών γεγονότων, τόσο γρηγορότερα εξαντλείται η μνήμη του sequencer. Η μνήμη αυτή δεν εξαντλείται με ρυθμό που εξαρτάται από το πόσο μεγάλο σε διάρκεια είναι το μουσικό κομμάτι αλλά από το πόσο περιεκτικό σε νότες είναι. Μια ενότητα γρήγορα παιγμένων συγχορδιών καταλαμβάνει περισσότερη μνήμη από μία αργά παιγμένη μονοφωνική μελωδία. Οταν η μνήμη του sequencer εξαντληθεί, δεν υπάρχει άλλος τρόπος με τον οποίο μπορούμε να συνεχίσουμε την καταγραφή από το να σβήσουμε κάτι από τα ήδη καταγραμμένα στοιχεία. Τελειώνοντας κάποια μουσική μας σύνθεση, πρέπει να αποθηκεύσουμε τα στοιχεία τα οποία

την αποτελούν σε κάποιο άλλο μέσο, έτσι ώστε να απελευθερώσουμε τη μνήμη του sequencer για να γράψουμε κάποια καινούρια. Αυτό γίνεται με το να "σώζουμε" τα στοιχεία που αποτελούν τη σύνθεσή μας σε κάποιο άλλο μέσο αποθήκευσης, π.χ. σε μια δισκέτα (ή σε κασέτα στα παλαιότερα μοντέλα), ακριβώς όπως σώζουν τα αρχεία τους οι υπολογιστές. Για το σκοπό αυτό τα περισσότερα sequencers διαθέτουν disk drive ή κατάλληλες υποδοχές για τη σύνδεσή τους με disk drive.

Ας δούμε όμως τη δεύτερη παράμετρο, που είναι ο αριθμός των tracks. Αυτή, παρόλο ότι υπάρχουν sequencers που διαφημίζουν τον απίστευτο αριθμό των 48 ή και 96 tracks, δεν είναι και τόσο σημαντική. Είπαμε ότι ένας τρόπος για την εξοικονόμηση tracks σ' ένα πολυκάναλο μαγνητόφωνο είναι η μείξη τους σ' ένα τρίτο, κενό track και η επανεγγραφή των αρχικών. Ο ίδιος ακριβώς τρόπος μπορεί να χρησιμοποιηθεί και στα sequencers και μάλιστα πιο αποτελεσματικά, καθώς εδώ δεν έχουμε να κάνουμε με εγγραφή ήχου, πράγμα που αναγκαστικά σημαίνει και απώλεια στην ποιότητά του, αλλά με απλή συγχώνευση αριθμών από μία περιοχή της μνήμης του sequencer σε μια άλλη. Η συγχώνευση αυτή δεν επηρεάζει καθόλου την ποιότητα της μουσικής μας σύνθεσης, αφού οι αριθμοί παραμένουν ακριβώς ίδιοι και εκπέμπονται με τον ίδιο τρόπο στο σινθεσάιζερ.

Παρ' όλα αυτά, ο sequencer μπορεί να καταγράψει ένα συγκεκριμένο συνολικό αριθμό μουσικών γεγονότων που ονομάζεται και χωρητικότητά του. Ο αριθμός αυτός μετριέται σε νότες, σε events ή σε bytes. Εάν η χωρητικότητα του sequencer σας είναι υπολογισμένη σε bytes, μπορείτε να μετατρέψετε αυτό τον αριθμό σε αριθμό events (μουσικών γεγονότων), εάν τον διαιρέσετε διά 10, μια και κάθε μήνυμα καταλαμβάνει περίπου 10 bytes (μαζί με την καταγραφή του χρόνου από το sequencer.) Επίσης, εάν η χωρητικότητα του δικού σας sequencer είναι υπολογισμένη σε νότες (notes), τότε θα πρέπει να λάβετε υπόψη σας ότι ο πραγματικός αριθμός των μουσικών νοτών που θα μπορείτε να καταγράψετε θα είναι μικρότερος, μια και κάθε όργανο μπορεί να εκπέμψει και μια σειρά άλλων μηνυμάτων που θα καταναλώσουν τη μνήμη του sequencer (aftertouch, pich bending κ.λπ.), που, όπως είδαμε σε προηγούμενο μάθημα, δεν παράγουν νότες, αλλά βοηθούν στην καλύτερη περιγραφή της εκτέλεσης.

Στο επόμενο μάθημα θα δούμε έναν άλλο σημαντικό τρόπο καταγραφής στο sequencer, το step time recording (ή καταγραφή σε βηματικό χρόνο), που αναδεικνύει ακόμα περισσότερο τις δυνατότητες καταγραφής και σύνθεσης με τη βοήθεια ενός sequencer.

ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MIDI

Πριν από μερικά χρόνια τα ηλεκτρονικά πιάνα διάφορων εταιριών ήταν η εναλλακτική λύση για κάποιον που δεν μπορούσε να αντέξει το κόστος αγοράς και συντήρησης ενός κλασικού πιάνου, τα πρώτα χρόνια των σπουδών του, και για τις περιπτώσεις των μουσικών που περιόδευαν και δεν ήθελαν όργανα που δημιουργούσαν πρόβλημα στη μεταφορά, όπως ένα κλασικό πιάνο.

Τα ηλεκτρικά πιάνα παράγουν τον ήχο τους κάνοντας χρήση ψηφιακών δειγμάτων κλασικού πιάνου και συνήθως διαθέτουν ενσωματωμένο ενισχυτή και ηχεία για άμεση ακρόαση. Τα τελευταία χρόνια οι κατασκευαστές έχουν προσθέσει και το MIDI στα περισσότερα από αυτά, με αποτέλεσμα να μπορούν να χρησιμοποιούνται ως όργανα - πομποί και να "οδηγούν" άλλα σινθεσάιζερ να συνεργάζονται με ένα sequencer για την καταγραφή των συνθέσεων στο πιάνο και τη διόρθωση των ατελειών στην εκτέλεση και να εκμεταλλεύονται όλες τις δυνατότητες που προσφέρει το midi.

Η εταιρία YAMAHA έχει να προτείνει τη σειρά ηλεκτρικών πιάνων Clavinova, που αποτελείται από τα μοντέλα CLP-124, CLP-123, CLP-121S και CLP 122S. Τα μοντάλα αυτά διαθέτουν από 76 έως 88 πλήκτρα, 14 έως 32 νότες πολυφωνία, πεντάλια όπως αυτά του κλασικού πιάνου, ενισχυτές από 10 έως 50 Watt, βοηθητικούς ήχους βιμπράφωνου, εγχόρδων, οργάνου κ.λπ., ψηφιακά εφέ βάθους και υποδοχές για ακουστικά για τη μελέτη σε ώρες κοινής ησυχίας. Φυσικά, όλα διαθέτουν υποδοχές MIDI (IN και OUT για το CLP-121S και IN OUT και THRU για τα υπόλοιπα μοντέλα της σειράς.)



PLAY THE GAME

Το Play the Game αυτού του μήνα φιλοξενεί ένα παιχνίδι, που θα σας μεταφέρει στους συναρπαστικούς κόσμους των studios του Hollywood. Διακινδυνέψτε τη ζωή σας ως κασκαντέρ με τη δικιά μας βέβαια βοήθεια...

• του Δημήτρη Ζούλια

STUNT ISLAND

Στο Pixel του προηγούμενου μήνα είχαμε παρουσιάσει στο Special Review ένα παιχνίδι, το οποίο - αν μη τι άλλο - είναι πρωτότυπο. Οπως θα θυμάστε, είστε ένας κασκαντέρ, ο οποίος διακινδυνεύει τη ζωή του αντικαθιστώντας έναν ηθοποιό στις επικίνδυνες σκηνές ενός έργου. Εχετε να γυρίσετε 32 σκηνές και άλλες μεν είναι γελοίες, ενώ άλλες είναι αρκετά δύσκολες. Εμείς θα σχολιάσουμε τα σημεία που πρέπει να προσέξετε σε καθένα από τα stunts, αλλά και χρήσιμα κολπάκια για να κάνετε ένα stunt ευκολότερο. Ready... speed... and... ACTION!



Hit a Zero. Την ώρα που θα σας δείξει μέσα στο κόκπιτ, πατήστε αμέσως το 0. Αν δεν το κάνετε, το Zero από πίσω σας θα σας ρίξει μία βόμβα στο κεφάλι. Οταν σταματήσουν οι εκρήξεις, κάντε λίγο αριστερά και περιμένετε να εμφανιστεί το Zero. Οταν γίνει αυτό, απογειωθείτε και χτυπήστε το ένα εκατοστό μπροστά του και κάτω του.

Land at the golden gate. Μόλις ξεκινήσετε, μειώστε τις στροφές στο 30%. Κάντε ελάχιστα αριστερά, γιατί αλλιώς το δεξί φτερό σας θα ξύσει το βουνό. Μόλις περάσετε το βουνό, κάντε δεξιά αλλά όχι απότομα. Μην ανησυχείτε για τα σύρματα της γέφυρας. Δεν σκοτώνουν. Οι δύο κολόνες είναι το πρόβλημά σας. Ευτυχώς, αποφεύγονται εύκολα. Προσγειωθείτε στην αριστερή λωρίδα για να μην τρακάρετε κανένα αυτοκίνητο.

Barnstorm. Βάλτε μόνο τις στροφές στο 100% και το ύψος 25-20 feet. Τα υπόλοιπα είναι απλά...

Pick up a convict from alcatraz. Εδώ έχουμε ένα πραγματικά δύσκολο stunt. Φροντίστε το ύψος σας να είναι 178 - 176 πόδια (!) και κάντε ελάχιστα δεξιά. Αυτό γιατί δεν αρχίζετε ακριβώς μπροστά στον πύργο. Η ταχύτητά σας να μην περάσει τα 110 μίλια. Συνεχίστε με αυτά τα χαρακτηριστικά πτήσης και δεν νομίζω να έχετε πρόβλημα...

Hit a ballon. Θα βρεθείτε μέσα σε ένα zero και θα πρέπει να χτυπήσετε ένα αερόστατο γεμάτο με δηλητήριο. Είναι το κόκκινο και θα χρειαστεί μόνο το ύψος σας να διορθώσετε. Μόλις το αγγίξετε με το δεξί σας φτερό, κάντε απότομα αριστερά και κατευθυνθείτε στο κάστρο. Εχει σημασία να κάνετε δεξιά αμέσως, γιατί αλλιώς θα χτυπήσετε ένα από τα πράσινα αερόστατα. Τα υπόλοιπα είναι εύκολα...

Castlestorm. Απλά εδώ απομακρυνθείτε πάρα πολύ από την είσοδο του κάστρου. Πρέπει να μπείτε σε ευθεία στο κάστρο για να πέσετε ακριβώς επάνω στον καταπέλτη. Είπαμε... ΕΥΘΕΙΑ!

Park at the hamburger stand. Εδώ θα προσγειωθείτε σε μία λεωφόρο. Αν πάτε αργά, δεν θα σας φτάσει ο χρόνος. Οπωσδήποτε να τρέχετε με πάνω από 90 μίλια. Μόλις δείτε τα περιπολικά, ΜΟΝΟ τότε βάλτε τα φρένα και τις στροφές στο 50%. Τα υπόλοιπα είναι εύκολα. Αν στρίψετε με πάνω από 60% στροφές, τότε θα καρφωθείτε στο κτίριο... και είναι και εκκλησία!

Shoot planes in formation. Πρέπει από το μαύρο και το καφέ σμήνος να χτυπήσετε τα δύο πρώτα αεροπλάνα. Στην οθόνη σας είναι τα δύο από τα δεξιά σε κάθε σμήνος. Τα υπόλοιπα είναι φιλικά. Στροφές στο 50% αμέσως μόλις αρχίσετε και χάσετε και λίγο ύψος για να παρουσιαστεί μεγαλύτερος στόχος στο σκόπευτρό σας.

Crash into an 747 engine. Πανεύκολο... Πετάξτε όπως είστε. Απλά χάστε 10-15 πόδια ύψος, όχι περισσότερο.

Shoot the jeep. Εδώ τα πράγματα είναι αρκετά δύσκολα, καθώς έρχεστε κάθετος στην πορεία του Jeep. Να φρενάρετε με τα flaps και brakes δεν προλαβαίνετε, οπότε πάρτε απότομα ύψος και όταν φτάσετε στα 1.100, αρχίστε να κατεβαίνετε. Λίγο πριν διασχίσετε το δρόμο, στρίψτε αριστερά και ψάξτε να βρείτε το monster truck. Μπροστά του είναι το Jeep. Πυροβολήστε 5 εκατοστά μπροστά από το Jeep.

Bomber duck. Διορθώστε λίγο την πορεία σας προς τα δεξιά και συνεχίστε ευθεία. Μετά την εκκλησία είναι το περιπολικό. Οταν είστε επάνω από την εκκλησία, ρίξτε.

Land on the blue building. Ελάχιστα αριστερά. Flaps και brakes. Στροφές στο 40-50%. Είναι η ελάχιστη ταχύτητα, με την οποία το αεροπλανάκι σας μπορεί να σταθεί στον αέρα. Και πάλι όμως πρέπει να πετύχετε την άκρη του κτιρίου.

Save the U.N. Εδώ πρέπει να πάρετε ύψος και μετά τα υπόλοιπα είναι εύκολα. Γρήγορα πάρτε ύψος και φτάστε στα 1.500. Τώρα προλαβαίνετε να πετύχετε τα τανκ, αλλά και να κάνετε την κλειστή δεξιά στροφή που υπαγορεύουν οι κανονισμοί.

Truck hit. Εδώ πρέπει να χτυπήσετε ένα άσπρο φορτηγάκι. Γίνεται πολύ εύκολα, αν οι στροφές σας είναι στο 50% και το ύψος σας 4-6 πόδια!

Land before the armor truck. Ληστές το σκάνε και εσείς πρέπει να τους σταματήσετε. Πρέπει λοιπόν να προσγειωθείτε μπροστά τους. Ταχύτητα στο 100%, γιατί αλλιώς δεν προλαβαίνετε. Υψος 75 πόδια, γιατί αλλιώς θα τρακάρετε στη γέφυρα. Μόλις ξεχωρίσει το άσπρο από το φορτηγό, μειώστε τις στροφές στο 40%. Προσγειωθείτε μπροστά του και αμέσως αριστερά για να μην τρακάρετε το μπλε αυτοκίνητο. Φρένα και αυτό ήταν.

Aquaduct. Και φτάσαμε σε ένα από τα δυσκολότερα stunts. Εδώ πρέπει να περνάτε κάτω από τις γέφυρες. Αλλά, αν έχουν πύργο δίπλα, πρέπει να περνάτε κάτω από γέφυρα μεν, αλλά στο τμήμα που είναι δίπλα στον πύργο. Αν υπάρχουν πύργοι και από τις δύο μεριές, περάστε από τη μέση. Αν δεν έχει πύργους, περάστε από επάνω. Ολα αυτά με στροφές 70% και flaps.

Crash through a billboard. Στροφές στο 60%. Κάνετε ζιγκ ζαγκ ανάμεσα στις πετρελαιοπηγές. Ξεκινάτε από τα δεξιά του φορτηγού. Προσέξτε το ύψος σας να μην είναι πάνω από 40 πόδια. Το φτερό σας δεν πρέπει να απέχει πάνω από 20 πόδια από τις πετρελαιοπηγές. Μόλις τελειώσετε από εκεί, θα δείτε μία ταμπέλα. Πέστε επάνω της!!!

Fly inverted past a Jenny. Πρέπει να πετάτε ανάποδα και να ξύσετε (5 πόδια απόσταση) ένα Jenny που έρχεται επάνω σας και ελάχιστα από κάτω σας. Μόλις ξεκινήσετε, αμέσως γυρίστε ανάποδα (inverted). Καθώς το κάνετε αυτό, θα χάσετε 100 πόδια ύψος. Ανακτήστε αυτά τα 100 πόδια ΜΟΝΟ. Συνεχίστε όπως είστε.

Goalpost. Εδώ πρέπει να προσγειώσετε τον αλεξιπτωτιστή σας μέσα στο τέρμα του του γηπέδου αλλά κάτω από το οριζόντιο δοκάρι. Κάντε συνέχεια κύκλους με το joystick ελαφρά κάτω και δεξιά. Στα 600 πόδια βρείτε το γήπεδο και κατευθυνθείτε στο τέρμα. Η ταχύτητα, με την οποία θα προσγειωθείτε, πρέπει να είναι λιγότερο από 14 μίλια. Το bomber view θα σας βοηθήσει αφάνταστα.

Bullseye. Δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο. Μόλις αρχίσετε την πτήση, πετάξτε ανάποδα. Υστερα τα υπόλοιπα είναι εύκολα. Το ύψος όμως πρέπει να είναι 350 πόδια και φυσικά να πετάτε μπροστά στο κτίριο, διότι με τη στροφή που κάνατε για να πετάξετε ανάποδα χαλάσατε την πορεία σας.

Land on a train. Πρέπει να προσγειωθείτε σε ένα τρένο πίσω από το βαγόνι με τα κάρβουνα. Η ταχύτητα του τρένου είναι 60 mph. Η δικιά σας πρέπει να είναι λίγο παραπάνω ή λίγο παρακάτω από 70 mph. Το ύψος σας πρέπει να είναι τουλάχιστον 40 feet.

Escape from the U.N. Εδώ πρέπει να προσγειωθείτε στο hovercraft. Αυτό είναι εύκολο, αν χρησιμοποιήσετε το bomber view και κάνετε τα εξής: περιμένετε να έρθει το πλοίο μπροστά

PLAY THE GAME



σας σχεδόν. Λίγο πριν έρθει μπροστά σας, κάντε μία στροφή 90 μοιρών προς τα δεξιά. Θα βρεθείτε σχεδόν πίσω του. Χρειάζονται μόνο εύκολες μικροαλλαγές στην πορεία.

Bomb Sam Site. Περάστε επάνω από το κόκκινο Χ στα 800 πόδια. Μετά κάντε dive bombing. Αυτό γίνεται ως εξής: περιμένετε να έρθει το ραντάρ σχεδόν από κάτω σας. Μετά κάντε μία κατάδυση 70 μοιρών και ρίξτε τη βόμβα. Το πρόγραμμα δεν νοιάζεται αν θα σκοτωθείτε μετά. Απλά να πετύχετε το στόχο.

Land on the balloon. Εύκολο. Χρησιμοποιήστε το bomber view. Με μπροστά και πίσω το χειριστήριο θα φέρετε το αερόστατο στο στόχαστρο. Η ταχύτητά σας δεν πρέπει να υπερβεί τα 14 μίλια.

Recover from stall. Μόλις αρχίσετε να πετάτε, βάλτε το 100% των στροφών και κατεβάστε τα flaps. Τα υπόλοιπα είναι αυτονόητα.

Slalom. Ισχύουν τα ίδια που ίσχυαν με τις πετρελαιοπηγές.

Fly below the bridges. Εχετε ένα silver Falcon. Αυτό τρέχει πάρα πολύ γρήγορα. Με ταχύτητα πάνω από 1.000 μίλια την ώρα πρέπει να κάνετε τα εξής: λίγο δεξιά (λίγο σημαίνει "μία τρίχα") και μετά κατεβείτε στα 20 πόδια και μείνετε εκεί. Μόλις περάσετε τη γέφυρα, κάντε πάλι "μία τρίχα" αριστερά και περάστε κάτω από την άλλη γέφυρα στο ίδιο ύψος.

Hit the three radars. Αυτό είναι αρκετά απλό. Το ελάχιστο ύψος σας είναι 50 πόδια. Η ταχύτητά σας θα πρέπει να είναι 150-170 μίλια πριν χτυπήσετε τον πρώτο στόχο. Μην αφήσετε το ύψος σας να πέσει, διότι θα τρακάρετε σε κάποιο κτίριο. Να πετάτε με την ταχύτητα που είπαμε για να μην σας πιάσει το κύμα των εκρήξεων.

Dive. Στα 600 πόδια ανεβάστε το αεροπλάνο και κρατήστε το κάτω από 50 πόδια. Μόλις αρχίσετε να περνάτε το κτίριο του Ο.Η.Ε., στρίψτε δεξιά. Μην στρίψετε πιο πριν.

Skyscrapers. Με ταχύτητα τουλάχιστον 1.000 knots κάντε τα εξής: μόλις μπείτε στην πόλη, λίγο πριν ο πρώτος ουρανοξύστης πετάξει από τα αριστερά σας, κάντε μία κλειστή στροφή στα αριστερά 90 μοιρών. Μετά τα πράγματα είναι εύκολα. Αρκεί να περνάτε ανάμεσα από τους ουρανοξύστες με ταχύτητα μεγαλύτερη των 1.000 knots.

Αυτά, αγαπητοί αναγνώστες. Το Pixel επισκέφτηκε το Stunt Island και διακινδύνεψε τη σωματική ακεραιότητα των συντακτών του για να έχετε εσείς αυτό το Play the game. Εις το επανιδείν!

SYSTEM INTERFACE

PC

"Κόψτε και Ράψτε τα Windows στα μέτρα σας!" & "Κάνοντας Formating"

Σ' αυτό το τεύχος θα σας παρουσιάσουμε μερικά προγράμματα που έχουμε συνηθίσει να τα ονομάζουμε εργαλεία και τα οποία έχουν σκοπό να κάνουν τη "ζωή" του χρήστη πιο εύκολη.

• του Αντώνη Ροζάκη

Φίλοι μου, γεια σας. Αυτόν το μήνα το System Interface για PCs ασχολείται με δύο θέματα που συναντώνται καθημερινά στο χώρο των συμβατών. Το περιβάλλον των Microsoft Windows που είναι ευρέως διαδεδομένο και τη μορφοποίηση (formating) δισκετών που είναι μια από τις πιο συχνές μας εργασίες με τον υπολογιστή. Τόσο τα φιλικά Windows όσο και η απλή διαδικασία του formating δεν απαιτούν ιδιαίτερες γνώσεις, και όλοι λίγο πολύ είμαστε εξοικειωμένοι και με τα δύο. Παρ' όλα αυτά, μερικές φορές οι πιο συνηθισμένες δουλειές με τον υπολογιστή είναι και αυτές που δεν γνωρίζουμε σε έκταση. Τα Windows προσφέρουν περιθώρια για κάποιες παρεμβάσεις και τροποποιήσεις ανάλογα με τις απαιτήσεις του χρήστη. Αρκετοί από εσάς πιθανώς το γνωρίζετε και έχετε ήδη εκμεταλλευτεί αυτή τη δυνατότητα. Άλλοι πάλι το αγνοούν και αρκούνται στο "Windows Default" περιβάλλον. Στο άρθρο "Κόψτε και Ράψτε τα Windows στα μέτρα σας!", σας αναφέρω τους πιο επιφανειακούς τρόπους για να τροποποιήσετε τα Windows όπως εσείς θέλετε.

Το φορμάρισμα δισκετών ή δίσκων (ιδιαίτερα των δισκετών) είναι μια συχνή και τυπική διαδικασία. Χωρίς αυτήν όμως οι δισκέτες που αγοράζετε σας είναι άχρηστες (εκτός αν είναι ήδη φορμαρισμένες από τον κατασκευαστή). Για μια τόσο κοινή εργασία βέβαια δεν χρειάζεται να ψάξουμε ιδιαίτερα για κάποιο formating tool. Πολλοί χρησιμοποιούν απλά την κλασική εντολή του DOS. Παρ' όλα αυτά υπάρχουν διάφορες προτάσεις για το φορμάρισμα των δισκετών σας. Υπάρχουν διαφορές μεταξύ τους και, αν ναι, ποιες είναι αυτές; Πάρτε μια σφαιρική άποψη γι' αυτό, στο άρθρο με τίτλο "Κάνοντας Formating"...

Κόψτε και Ράψτε τα Windows στα μέτρα σας!

Τα Windows της Microsoft οριοθέτησαν μια νέα εποχή στην επικοινωνία του χρήστη με τα PCs. Μετά την κυκλοφορία της έκδοσης 3.0, και της νεότερης 3.1, τα πράγματα πήραν γρήγορα το δρόμο τους. Η τεράστια επιτυχία της λειτουργικής αυτής πλατφόρμας, βοήθησε τον Bill Gates - πρόεδρο της Microsoft Corp. - να έρθει πρώτος στη λίστα με τους δέκα πλουσιότερους ανθρώπους των Ηνωμένων Πολιτειών, κάνοντας το δικό του ρεκόρ Γκίνες, αφού είναι ο νεότερος άνθρωπος σήμερα που πήρε την πρώτη θέση στα 34 χρόνια του! Οι περισσότεροι από εσάς που διαθέτουν έναν PC, σίγουρα έχουν στο σκληρό δίσκο τους κάποια από τις δύο τελευταίες εκδόσεις των Microsoft Windows. Η ευελιξία του πολυ-πακέτου αυτού το καθιστά ιδιαίτερα ρυθμιζόμενο και προσαρμόσιμο ανάλογα με το configuration (διαμόρφωση) του υπολογιστή ή με το προσωπικό σας γούστο. Τα Windows σάς επιτρέπουν, μέσα από κάποιες λειτουργίες τους, να διαμορφώσετε το περιβάλλον τους, κάνοντας τη συνεργασία μαζί τους πιο αποδοτική ή απλά πιο ευχάριστη. Οι παρεμβάσεις αυτές γίνονται μέσα από το γκρουπ Main, και βρίσκονται μέσα στα δύο εργαλεία Control Panel και Setup. Στο Control Panel βρίσκονται οι περισσότερες ρυθμιστικές λειτουργίες των Windows. Οι κυριότερες από αυτές είναι οι εξής:

Desk Top: Στο εργαλείο αυτό μπορούμε να επιλέξουμε κάποιο από τα έτοιμα patterns που προσφέρουν τα Windows, για να στολίσουμε το background και να πλαισιώσουμε τα παράθυρά μας. Αυτό γίνεται με την επιλογή Pattern. Εκτός από το Pattern, μπορούμε με το Wall Paper να τραβήξουμε από το δίσκο μια εικόνα γραφικών BMP και να την ενσωματώσουμε στο background, πράγμα που ελευθερώνει τη φαντασία του χρήστη, αφού μπορεί να διαλέξει οποιαδήποτε εικόνα θέλει αυτός. Υπάρχουν και κάποια έτοιμα BMP αρχεία στο κύριο directory των Windows. Μέσα από το Desk Top ρυθμίζεται ακόμα η ταχύτητα με την οποία αναβοσβήνει ο κέρσορας και το spacing ανάμεσα στα διάφορα εικονίδια των προγραμμάτων.

International: Εδώ καθορίζουμε μονάδες μέτρησης, χώρα, γλώσσα και άλλα διεθνή χαρακτηριστικά. Συγκεκριμένα, με Counrty και Language διαλέγουμε τη χώρα και τη γλώσσα με την οποία δουλεύουμε. Υπάρχει και η δυνατότητα να προσθέσουμε κάποια χώρα στον κατάλογο των Windows, δίνοντας κάποια στοιχεία γι' αυτήν. Ακολούθως μπορούμε να επιλέξουμε και κάποιο από τα αντίστοιχα διεθνή μορφοποιημένα πληκτρολόγια. Με την επιλογή Meauserment καθορίζουμε τη μονάδα μέτρησης αποστάσεων (Metric ή English). Στα Date format και Time format δίνουμε τη μορφή παρουσίασης της ημερομηνίας και της ώρας. Στο Currency format επιλέγουμε το νόμισμα με το οποίο γίνονται οι τυχόν μετρήσεις χρηματικών ποσών (δολάριο, μάρκο, δραχμή κ.ά.), ενώ στο Number format δίνουμε τη μορφή αναπαράστασης τον αριθμό (ψηφίο διαχωρισμού πολλαπλάσιων και δεκαδικό ψηφίο).

Sound: Εδώ επιλέγουμε αν θέλουμε να υπάρχει ένας χαρακτηριστικός ήχος (beep) μετά από κάθε "ακατάλληλη ενέργεια", ενώ ακόμα

πιο προχωρημένα στην έκδοση των Windows 3.1 υπάρχει δυνατότητα με συνεργασία multimedia, οπότε μπορούμε να επιλέξουμε κάποια WAV αρχεία ήχου, τα οποία θα ακούμε μετά από κάποια συγκεκριμένα γεγονότα όπως εκκίνηση και τερματισμός των Windows, λανθασμένη επιλογή κ.ά.

Colors: Εδώ υπάρχει μια λίστα από χρωματικούς συνδυασμούς για τα στοιχεία των Windows (πλαίσιο παραθύρων, background, απενεργοποιημένες περιοχές κ.ά.), από την οποία μπορούμε να διαλέξουμε αυτή που μας ενδιαφέρει. Υπάρχουν αρκετοί συνδυασμοί χρωμάτων, ενώ για τις κάρτες γραφικών που δεν έχουν πολλά χρώματα, όπως η μονόχρωμη Hercules και η CGA, υπάρχουν κάποια ditherings για περισσότερες αποχρώσεις.

Ports: Αν έχετε κάποιο modem, και θέλετε να τρέξετε κάποιο πρόγραμμα επικοινωνίας μέσα από τα Windows, τότε εδώ μπορείτε να δώσετε αναλυτικά τα χαρακτηριστικά της συσκευής σας όπως τη σειριακή θύρα, τα bauds κ.τ.λ.

Mouse: Οπως μαρτυρά και το όνομα του εργαλείου, εδώ ορίζετε το tracking speed και το double-click speed, ενώ υπάρχει η δυνατότητα να εναλλάξετε τη θέση των πλήκτρων, ώστε να αναγνωρίζονται ανάποδα από τον υπολογιστή.

Keyboard: Στο Keyboard καθορίζουμε την ταχύτητα απόκρισης του πληκτρολογίου, ενώ, μετά από κάθε μεταβολή της ταχύτητας, μπορούμε να τεστάρουμε την απόκριση του πληκτρολογίου στο αντίστοιχο type window.

Εν συνεχεία, στο εργαλείο Setup, μπορούμε να προσδιορίσουμε κάποια πιο γενικά χαρακτηριστικά, απ' ό,τι στο Desk Top, τα οποία ζητούνται για πρώτη φορά από τα Windows, όταν τους κάνουμε εγκατάσταση. Πρώτα-πρώτα με την επιλογή Display αλλάζουμε την κάρτα γραφικών. Στο Keyboard επιλέγουμε έναν τύπο πληκτρολογίου από αυτούς που διαθέτει ο αντίστοιχος κατάλογος των Windows. Με το Mouse δίνουμε τον τύπο του ποντικιού, δηλαδή την εταιρία που το έχει κατασκευάσει (Logitech, IBM, Microsoft κ.ά.) ή, αν αυτός δεν υπάρχει, κάποιο, τύπο mouse με τον οποίο είναι συμβατό. Η επιλογή Network δίνει τη δυνατότητα για συνεργασία των Windows με κάποιο τοπικό δίκτυο υπολογιστών, αφού δώσουμε κάποιες πληροφορίες για το συγκεκριμένο δίκτυο. Ακόμα μέσα από το Setup μπορούμε να διαβάσουμε όλο το δίσκο για να εντοπιστούν οι εφαρμογές οι οποίες συνεργάζονται με τα Windows και να συνδεθούν με αυτά.

Κάνοντας Formating

Οταν αγοράσετε τις καινούριες σας δισκέτες ή εγκαταστήσετε ένα νέο σκληρό δίσκο στον υπολογιστή σας, το πρώτο πράγμα που πρέπει φυσικά να κάνετε είναι το formating (ή initialization) του μαγνητικού μέσου. Συνήθως κάνετε αυτή τη δουλειά με ένα συγκεκριμένο πρόγραμμα, αφού αυτό σας βολεύει. Οι πιο γνωστοί τρόποι για να κάνετε format σε μια δισκέτα ή ένα δίσκο είναι τέσσερις: Format με την ομώνυμη εντολή του MS-DOS, με την επιλογή "Format Disk" του File Manager στα Windows, με το πρόγραμμα "Safe Format" των Norton Utilities και, τέλος, με την επιλογή "Format Data Disk" των PC Tools της Central Point. Ας τους δούμε συνοπτικά...

MS-DOS Format: Η εντολή αυτή φορμάρει μόνο δισκέτες και δέχεται ως παραμέτρους το drive όπου βρίσκεται η δισκέτα, το μέγεθος της δισκέτας σε KiloBytes, το label της μετά το φορμάρισμα, επιλογή δημιουργίας system disk (bootable), επιλογή γρήγορου (quick) format, τον αριθμό των tracks ή των sectors που θέλουμε να φορμάρουμε, και υπάρχει ακόμα η επιλογή να φορμάρουμε μόνο τη μια πλευρά της δισκέτας.

Η εντολή format, μετά την έκδοση 5.0 του MS-DOS συγκρατεί στη δισκέτα και στοιχεία για το ξεφορμάρισμά της. Υπάρχει δηλαδή η δυνατότητα να επαναφέρουμε τη φορμαρισμένη δισκέτα στην προηγούμενη κατάστασή της.

Windows Format: Η λειτουργία format εδώ είναι αρκετά φτωχή, αφού ο File Manager εκτελεί τις πιο γενικές εργασίες στο δίσκο και δεν προχωρά σε παραπέρα λεπτομέρειες της δισκέτας. Ετσι το μόνο που δίνουμε στον υπολογιστή είναι η πυκνότητα της δισκέτας (High-/Low) και το αν θέλουμε η δισκέτα να γίνει bootable. Και εδώ το format ισχύει μόνο για δισκέτες.

PC Tools Format: Τα PC Tools είναι μια από τις πιο δημοφιλείς πλατφόρμες διαχείρισης αρχείων και δίσκων. Οι λειτουργίες αυτού του προγράμματος είναι πολύ αξιόπιστες και πολλοί χρήστες του εμπιστεύονται άφοβα τα αρχεία και τις δισκέτες τους. Η λειτουργία format συνεργάζεται με όλα τα μεγέθη δισκετών, τόσο με αυτές των 3.5" (720K, 1.44MB, 2.8MB) όσο και με αυτές των 5.25" (180K, 320K, 360K, 1.2MB). Μπορούμε να ορίσουμε το label της δισκέτας ή και να την κάνουμε bootable. Ακόμα το format των PC Tools όταν διαπιστώσει βλάβη στη δισκέτα που φορμάρει, ειδοποιεί παραστατικά το χρήστη για τα χαλασμένα tracks, πράγμα που δεν συμβαίνει με τα προηγούμενα προγράμματα.

Norton Safe Format: Είναι ίσως το πιο λειτουργικό πρόγραμμα για formating! Το Safe Format φορμάρει τόσο δισκέτες όσο και σκληρούς δίσκους, σε αντίθεση με τα παραπάνω προγράμματα. Δουλεύει και αυτό με τα πιο διαδεδομένα μεγέθη δισκετών (360K, 1.2MB, 720K, 1.44MB, 2.88MB), ενώ υπάρχει επίσης η δυνατότητα Auto Detect για αυτόματη αναγνώριση του τύπου και του μεγέθους της δισκέτας ή του δίσκου (το φορμάρισμα του σκληρού δίσκου γίνεται με αυτήν την επιλογή). Το Safe Format κάνει τρία είδη format: Safe, Quick και Dos. Το Safe αποθηκεύει στοιχεία στη δισκέτα για να μπορεί αργότερα να κάνει unformating, όπως και το format του Dos.

Το Quick format είναι ένα γρήγορο φορμάρισμα της δισκέτας που παραλείπει το verification. Το Dos format είναι ο πιο απλός τρόπος φορμαρίσματος στο πρόγραμμα χωρίς ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Το Safe Format του Norton επιτρέπει τη δημιουργία boot disk ή τη δέσμευση κάποιου χώρου στη δισκέτα για τη μελλοντική μετατροπή της σε boot disk. Και τα τέσσερα προγράμματα δοκιμάστηκαν πάνω σε δισκέτα που είχε βλάβη. Τα δύο πρώτα συνέχισαν να φορμάρουν τη δισκέτα, παρ' όλη τη βλάβη, παρουσιάζοντας καθυστέρηση και "μούγκρισμα" του drive. Το format του PC Tools συνέχισε με τον ίδιο τρόπο, ειδοποιώντας όμως το χρήστη ότι η συγκεκριμένη περιοχή της δισκέτας είχε βλάβη, ενώ το Safe Format εκτέλεσε κανονικά το format όπως σε μια "υγιή" δισκέτα, πληροφορώντας ταυτόχρονα το χρήστη κατά πόσο μειωνόταν ο εκμεταλλεύσιμος χώρος στη δισκέτα και κατά πόσο αυξανόταν το μέγεθος των bad clusters.

ATARI ST

Menus Part I

Συνεχίζουμε την αναφορά μας στο GEM, αναλύοντας ένα από τα σημαντικότερα κομμάτια του, τα menus.

• του Ηλία Μανεσιώτη

Τα drop down menus αποτελούνται από αντικείμενα, το δέντρο των οποίων φορτώνεται σαν μέρος του resource file. Τη στιγμή που η εφαρμογή εγκαθιστά το menu, εμφανίζονται οι επιλογές του στη menu bar που βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης.

Οταν ο χρήστης μετακινεί το mouse pointer πάνω από μία επιλογή, ο Screen Manager αποθηκεύει την παλιά οθόνη στο menu buffer και σχεδιάζει ένα κουτί κάτω από την επιλογή. Αυτό το κουτί περιέχει ένα ή περισσότερα menu items, από τα οποία μπορεί να επιλέξει ο χρήστης.

Καθώς κινείται ο mouse pointer πάνω από ένα επιλέξιμο menu item, το κείμενό του σχεδιάζεται σε reverse video και ο χρήστης μπορεί να κάνει click πάνω του για να το επιλέξει. Οταν συμβεί αυτό, ο Screen Manager επαναφέρει την παλιά οθόνη από το menu buffer και στέλνει ένα μήνυμα στην εφαρμογή, ενημερώνοντάς τη για το menu title και menu item που επιλέχθηκαν. Ο menu title, στον οποίο ανήκει το item που επέλεξε ο χρήστης, παραμένει σε reverse video, ενώ η εφαρμογή χειρίζεται το μήνυμα.

Ολα τα δεδομένα για το menu περιέχονται σε ένα δέντρο δεδομένων. Το root αντικείμενο είναι ένα G_BOX που καλύπτει όλη την περιοχή της οθόνης και έχει δύο αντικείμενα-παιδιά. Το πρώτο καλείται BAR και είναι ένα G_BOX που καλύπτει τη menu bar στο πάνω μέρος της οθόνης. Το δεύτερο καλείται SCREEN και είναι ένα G_IBOX που καλύπτει την υπόλοιπη περιοχή, εκτός από τη menu bar.

Ακολουθεί ένα πρόγραμμα σε GFA Basic που δημιουργεί ένα menu με διάφορες επιλογές, κατασκευασμένο με εντολές που διαθέτει η γλώσσα γι' αυτό το σκοπό, χωρίς τη χρησιμοποίηση resource αρχείου.

```
DIM menu_bar$(30),a$(11)
@setup
'
FOR n%=0 TO 30
READ menu_bar$(n%)
EXIT IF menu_bar$(n%)="The End"

NEXT n%
menu_bar$(n%)=""
menu_bar$(n%+1)=""
'
DATA Desk, About Me,"----------",-1,-2,-
3,-4,-5,-6,"" DATA Menu 1, Item 1    , Item 2, Item 3,
Item 4,""
DATA Menu 2, Item a    , Item b, Item c,""
DATA Menu 3, Graphics , Text, Put, Exit,""
DATA "The End"
'
MENU menu_bar$()
ON MENU GOSUB menu_proc
DO
ON MENU
LOOP
'
PROCEDURE menu_proc
IF MENU(0)=1
@about
ENDIF
IF MENU(0)>1 AND MENU(0)<22
PRINT AT(1,22);"Dummy Item Number ";MENU(0);"
selected!";" " ENDIF
IF MENU(0)=22
@graphics
ENDIF
IF MENU(0)=23
@text
ENDIF
IF MENU(0)=24
@put
ENDIF
IF MENU(0)=25
END
ENDIF
MENU OFF
RETURN
'
PROCEDURE about
GET 0,0,width%,bar_height%,bar$
CLS
PRINT
```

```
PRINT
PRINT
FOR a%=0 TO 11
IF rez%=0
PRINT a$(a%);
ELSE
gap%=INT(((width%/8)-LEN(a$(a%)))/2)
PRINT TAB(gap%);a$(a%);
ENDIF
NEXT a%
PUT 0,0,bar$
RETURN
'
PROCEDURE graphics
GET 0,0,width%,bar_height%,bar$
CLS
FOR a%=1 TO 200
x%=INT(RND*(width%-50)+1)
y%=INT(RND*(height%-50)+1)
offset%=INT(RND*50)+10
DEFFILL INT(RND*cols%)+1,2,INT(RND*24)+1
PBOX x%,y%,x%+offset%,y%+offset%
NEXT a%
FOR a%=1 TO 50
x%=INT(RND*(width%-50)+1)
y%=INT(RND*(height%-50)+1)
offset%=INT(RND*50)
DEFFILL INT(RND*cols%)+1,2,INT(RND*24)+1
PCIRCLE x%,y%,offset%
NEXT a%
FOR a%=1 TO 100
x%=INT(RND*(width%-50)+1)
y%=INT(RND*(height%-50)+1)
offset%=INT(RND*50)
DEFFILL INT(RND*cols%)+1,2,INT(RND*24)+1
PRBOX x%,y%,x%+offset%,y%+offset%
NEXT a%
PUT 0,0,bar$
RETURN
'
PROCEDURE text
GET 0,0,width%,bar_height%,bar$
CLS
FOR a%=1 TO 300
DEFTEXT cols%
x%=INT(RND*(width%-50)+1)
y%=INT(RND*(height%)+1)
TEXT x%,y%,"Pixel"
NEXT a%
PUT 0,0,bar$
RETURN
'
PROCEDURE put
GET 0,0,width%,bar_height%,bar$
CLS
DEFFILL INT(RND*cols%)+1,2,INT(RND*24)+1
PBOX 0,0,100,100
DEFFILL INT(RND*cols%)+1,2,INT(RND*24)+1
PCIRCLE 25,25,15
PCIRCLE 75,25,15
PCIRCLE 25,75,15
PCIRCLE 75,75,15
DEFFILL INT(RND*cols%)+1,2,INT(RND*24)+1
PRBOX 30,30,70,70
GET 0,0,100,100,blit$
CLS
FOR a%=1 TO 1000
x%=INT(RND*(width%-100)+1)
y%=INT(RND*(height%-100)+1)
PUT x%,y%,blit$
NEXT a%
PUT 0,0,bar$
RETURN
'
PROCEDURE setup
rez%=XBIOS(4)
IF rez%=0
width%=319
height%=199
bar_height%=10
cols%=16
ENDIF
IF rez%=1
width%=639
height%=199
bar_height%=10
cols%=4
ENDIF
IF rez%=2
width%=639
height%=399
bar_height%=18
cols%=2
ENDIF
a$(0)="This GFA Basic program was written "
a$(1)="to demonstrate the creation of a typical"
a$(2)="menu driven application."
a$(3)="The listing can be run in any resolution."
a$(4)="Note that the items in Menus 1 and 2 are"
a$(5)="dummies - insert  your own  menu  titles"
a$(6)="and procedures for your own programs!"
RETURN
```

SYSTEM INTERFACE

AMIGA

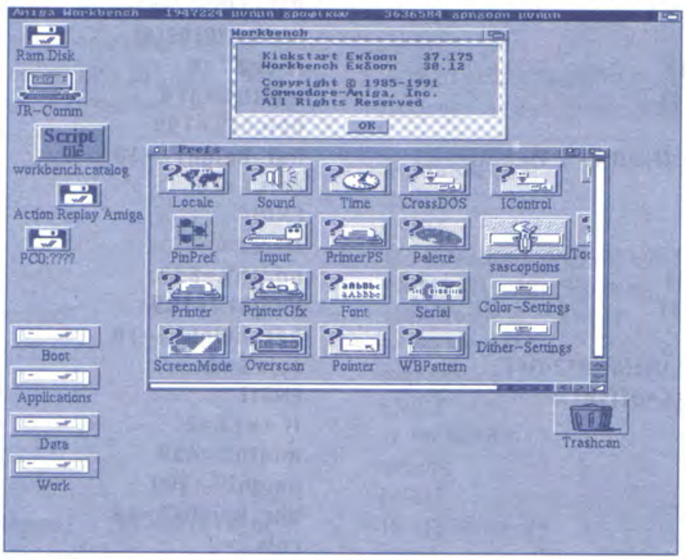
Workbench – AmigaDos Kickstart: από το 1.1 στο 3.0

Από το 1985-86 που εμφανίστηκε η πρώτη Amiga - η Amiga 1000 - πολλά πράγματα έχουν αλλάξει. Η 4000 αλλά ακόμα και η μικρή 1200 δεν μπορούν να συγκριθούν με αυτό το ιστορικό και συνάμα πανάκριβο μηχάνημα της προηγούμενης δεκαετίας. Η εξέλιξη όμως του hardware δεν άφησε ανεπηρέαστο το software.

• του Γιώργου Κακαλέτρη

Η Amiga 1000, αν θυμάμαι καλά, εμφανίστηκε συνοδευόμενη από 3 βασικές δισκέτες: το Workbench 1.1, τα Extras 1.1 και το Kickstart 1.1. Σήμερα η 1200 δίνεται σε 3.0 έκδοση του Workbench και των Extras και μερικά ακόμα εργαλεία. Τι είναι όμως το KickStart, το AmigaDOS και το Workbench που τα συναντά κανείς συνεχώς στην ενασχόλησή του με την Amiga; Τι έχει αλλάξει στη διαδοχική πορεία των 1.1 - 1.2 - 1. 3 - 2.0 - 2.1 και 3.0;

Και αρχίζουμε με πρώτο το Kickstart. Οταν η Amiga έρχεται σε λειτουργία είτε με το διακόπτη ON/OFF είτε με το RESET συμβαίνουν ορισμένα γεγονότα: Αν δεν υπάρχει δισκέτα στο drive ή κάποιος σκληρός δίσκος, μια δισκέτα (ή ένα drive στις εκδόσεις 2 και ύστερα) εμφανίζεται στην οθόνη δείχνοντας τι πρέπει να γίνει. Αν η δισκέτα μπει στο drive και είναι κατάλληλα προετοιμασμένη, ο υπολογιστής εκτελεί αυτά που του υπαγορεύονται από τα περιεχόμενα της δισκέτας. Αν υπήρχε από την αρχή κάποιος σκληρός δίσκος, θα έπαιρνε από εκεί τις πληροφορίες του. Για να γίνουν όμως όλα τα παραπάνω, απαιτείται κάποιο πρόγραμμα το οποίο θα εκτελεστεί από τον υπολογιστή και το οποίο δεν θα χάνεται όταν αυτός βγαίνει από το ρεύμα. Αυτό είναι γνωστό στα συμβατά ως BIOS και έχει μέγεθος 16-64, ίσως και λίγο παραπάνω kilobytes. Στην Amiga



μας, το BIOS είναι μέρος ενός μεγαλύτερου συνόλου προγραμμάτων που ονομάζεται Kickstart. Το μέγεθός του είναι από 192 έως και 512 KB. Υπάρχει σε κάθε Amiga με τη μορφή ενός μικροτσίπ μνήμης ROM με κάποιον αριθμό που δηλώνει το πόσο πρόσφατο είναι (την έκδοσή του). Πέρα από το πρόγραμμα εκκίνησης του συστήματος, στο Kickstart υπάρχουν όπως είπαμε πολύ περισσότερα προγράμματα, τα οποία αναλαμβάνουν εργασίες όπως να τυπώσουν κάτι στην οθόνη, να παίξουν ήχο, να χειριστούν τη δισκέτα κ.ά.

Εγινε γνωστό με την έκδοση 1.1 στην Amiga 1000, όπου όμως δεν βρισκόταν σε ROM αλλά σε δισκέτα. Οι πρώτες 500άρες που ήρθαν τότε στη χώρα μας είχαν την έκδοση 1.2 του Kickstart και το περιείχαν σε ROM των 192KB. Τέτοιες Amiga υπάρχουν πάρα πολλές ακόμα. Το kickstart 1.2 είχε αρκετές διαφορές από το 1.1, αλλά επειδή κανείς δεν έχει το 1.1 μάλλον μας αφήνουν αδιάφορους.

Μετά το 1.2 ακολούθησε το 1.3, το οποίο μάλιστα ήταν η κύρια έκδοση που κυκλοφορούσε στις Amiga 500 και 2000 μέχρι πριν από ένα χρόνο, αλλά και σήμερα έχει τους περισσότερους χρήστες στη χώρα μας. Οι διαφορές με το 1.2 δεν ήταν πολλές - θα έλεγα μάλλον μόνο μία αλλά πολύ ουσιώδης. Στο 1.2, αν υπήρχε κάποιος σκληρός δίσκος, δεν μπορούσαμε να ξεκινήσουμε τον υπολογιστή απευθείας απ' αυτόν αλλά χρειαζόταν κάθε φορά μια δισκέτα εκκίνησης. Με το 1.3 το πρόβλημα αυτό ξεπεράστηκε και δημιουργήθηκε μια νέα ομάδα ιδιοτήτων που δεν ήταν εφικτές με το 1.2. Ετσι έγινε δυνατό το boot από το RAD disk, το "νέο" δίσκο της RAM. Επίσης κάποιες επεκτάσεις μνήμης εσωτερικές (σύνδεση με το Gary) δεν θα δούλευαν κάτω από το 1.2 που δεν τις αναγνωρίζει. Το μέγεθος της ROM είναι πλέον 256 KB.

Παράλληλα με το 1.3 εμφανίζεται το μεγάλο μοντέλο της σειράς Amiga, η A3000. Το kickstart εδώ έχει αλλάξει ριζικά. 2.01 είναι η έκδοση και σήμερα έχει αναγκάσει πολλούς χρήστες, με

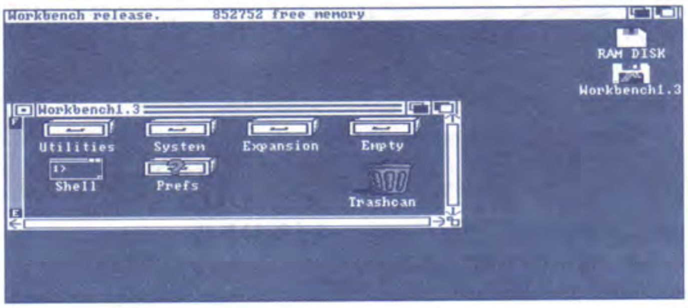
SYSTEM INTERFACE

τις δυνατότητές του, να αναβαθμίσουν το 1.3 τους σε 2.04 (την τωρινή έκδοση του 2). Βελτιωμένο το intuition δηλαδή το user interface το filing system, ρουτίνες που χειρίζονται το νέο hardware (chips εικόνας) και πολλά άλλα που έχουμε αναφέρει αναλυτικά σε προηγούμενα τεύχη. Το μέγεθος της ROM είναι πλέον 512KB και την 3000 μπαίνει σε 2 chips. Στην 500plus που κυκλοφόρησε για πρώτη φορά πριν από 1 χρόνο και κάτι η έκδοση είναι 2.04. Μικροδιορθώσεις στις βιβλιοθήκες έχουν γίνει και μπορούμε να πούμε ότι η μικρή Amiga αποκτά μια πολύ αξιοσέβαστη βάση για την ανάπτυξη software.

Παράλληλα εμφανίζεται και το 2.05 με κάποιες τροποποιήσεις ώστε να μπορεί να χειριστεί τις έξτρα δυνατότητες του hardware στη νέα μικρή Amiga, την 600άρα.

Πριν από λίγο καιρό εμφανίστηκε η τελευταία έκδοση του Kickstart, το 3.0, με μερικές προσθήκες για να μπορέσει να χειριστεί τις βελτιώσεις των custom chips στις νέες Amiga, τη 1200 και 4000. Περιέχεται πλέον σε 32bit ROM και όχι 16bit, όπως όλες οι μέχρι τώρα εκδόσεις, και δεν μπορεί πια να αφαιρεθεί από μια νέα Amiga και να προστεθεί σε μια παλαιότερη.

Αυτά ήταν τα βήματα της ROM από το 1985 μέχρι σήμερα. Πάνω σε αυτή βασίστηκαν και οι εξελίξεις του Amiga DOS και του Workbench. Τι σημαίνει όμως το καθένα από αυτά; Για όσους έχουν μια μικροεπαφή με PCs το AmigaDOS μπορεί να χαρακτηριστεί ως MS-DOS (βέβαια σε μια μελλοντική έκδοση 3.0 ας πούμε) και το Workbench ως Windows.



Δηλαδή το AmigaDOS αναλαμβάνει τη διαχείριση του συστήματος - διεργασίες, προγράμματα, δίσκους κλπ. με τη βοήθεια των ρουτινών της ROM. Πάνω σε αυτό "κάθεται" το Workbench που δίνει ένα graphic user interface για κάποιες βασικές λειτουργίες του AmigaDOS.

Εδώ πρέπει να παρατηρήσουμε ότι το AmigaDOS με το Workbench είναι "φτιαγμένα" έχοντας κατά νου το ένα την ύπαρξη του άλλου, πράγμα που δεν συναντάται στο MSDOS - WINDOWS, όπου άλλα προγράμματα π.χ. τρέχουν στο ένα και άλλα στο άλλο, πολύ αργές ανανεώσεις της οθόνης και πολλές ακόμα ελλείψεις και από τις δύο μεριές.

Το AmigaDOS μπορούμε να το χειριστούμε άμεσα, μέσα από τις εντολές του CLI και του Shell, ενώ το Workbench είναι τα γνωστά παράθυρα (συρτάρια κλπ.), μενού κλπ.

Οι δύο λοιπόν αυτές όψεις του λειτουργικού της Amiga βασίζονται, όπως και σχεδόν τα πάντα, στο Kickstart. Ετσι η εξέλιξή του οδήγησε σε αντίστοιχες βελτιώσεις και σε αυτά. Παρατηρούμε λοιπόν τα εξής βήματα:

Μαζί με το Kickstart 1.1 δινόταν το Workbench 1.1 (δηλαδή και το AmigaDOS 1.1) και αντικαταστάθηκαν με την εμφάνιση του 1.2 από τις αντίστοιχες εκδόσεις. Η δισκέτα Extras 1.2 που δινόταν μαζί περιείχε μερικά extra εργαλεία, όπως προγράμματα για το χειρισμό δισκετών PC σε drive 5 1/4 ιντσών, την AmigaBASIC με τα FD files και κάποια ακόμα προγράμματα που ποτέ δεν "αγάπησα" ιδιαίτερα. Αμέσως μετά ήρθε το Workbench 1.3 το οποίο αργότερα εξελίχθηκε σε 1.3.1, 1.3.2 και 1.3.3. Οι εντολές του AmigaDOS που περιέχονταν μέσα είχαν ανανεωθεί και είχαν προστεθεί αρκετές ακόμα, όπως οι lock, resident κλπ. Νέο RAM DISK με όνομα RAD: που δεν χάνει τα περιεχόμενά του όταν γίνει RESET. Το FastFilkeSystem προστίθεται και δίνει μέχρι 50 φορές γρηγορότερο χειρισμό του σκληρού δίσκου επιτρέποντας ταχύτητες της τάξης του 75% της μέγιστης ταχύτητας μεταφοράς δεδομένων του hardware. Επιπλέον η χωρητικότητα του σκληρού αυξάνεται κατά 5%. Νέο τμήμα του λειτουργικού το SHELL, που δίνει επιπλέον δυνατότητες στο χειρισμό των line commands με τη βοήθεια του NEW CONSOLE HANDLER. Επίσης εμφανίζονται τα aux και pipe handlers. Το Workbench περιέχει ένα ακόμα κρυφό μενού (DEBUG) που χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με δεύτερο υπολογιστή ή modem για εργασίες debugging. Κάποια στιγμή όμως σταμάτησε να δίνεται με το 1.3 η AmigaBASIC, ξεσηκώνοντας πολλούς χρήστες που ήξεραν ότι έπρεπε κάπου να υπάρχει μια γλώσσα. Στα Extras υπάρχουν νέοι drivers των εκτυπωτών μέχρι και 5 φορές γρηγορότεροι από τους παλιούς. Για τη χρήση του 1.3 δεν απαιτείται η ύπαρξη του Kickstart 1.3, αφού το λειτουργικό αυτό μπορεί να δουλέψει και με τη ROM 1.2, δεν εκμεταλλεύεται όμως τις autoboot δυνατότητές του από το σκληρό και το RAD drive. Το 1.3 είναι η πρώτη ίσως προσπάθεια της Commodore να δώσει στον υπολογιστή της πιο σοβαρή υπόσταση, αφού είναι εμφανής η προσπάθεια βελτίωσης της σχέσης του με τους σκληρούς δίσκους που εκείνη την εποχή ήταν σχεδόν άγνωστοι για την Amiga.

Εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι κάπου εδώ εμφανίζεται ο νέος fatter Agnus που δίνει 1 MB chip RAM, στοιχείο απαραίτητο σήμερα σ' όλες σχεδόν τις σοβαρές εφαρμογές εικόνας και ήχου, αλλά και κάποιων παιχνιδιών.

Και μια και είπαμε για παιχνίδια, ας πούμε ότι με τη μετάβαση από το 1.2 στο 1.3 υπήρξαν και κάποιοι τίτλοι που δεν συνεργάστηκαν, αλλά ήταν πραγματικά τόσο λίγοι που δεν θεωρήθηκε θέμα ασυμβατότητας.

Στον τομέα αυτό η εμφάνιση του 2.0 έφερε πανωλεθρία, αφού μόνο το 70% του ήδη υπάρχοντος τότε software συνεργάστηκε με το νέο λειτουργικό. Και δεν κόλλησαν μόνο τα παιχνίδια, αλλά και πάρα πολλές εφαρμογές. Ομως σίγουρα άξιζε τη θυσία.

Το 2.01 λοιπόν ήρθε όπως είπαμε με την A3000, η οποία ως κορυφαίο μοντέλο της σειράς χρειαζόταν και ένα άπιαστο λειτουργικό. Και το 2.01 ήταν κάτι τέτοιο. Εντελώς νέο Workbench,

SYSTEM INTERFACE

νέο SHELL, residents (στη ROM) πλέον εντολές αλλά και handlers, όπως της RAM disk και της κονσόλας. Copy και Paste και από το SHELL, ανανεωμένο intuition, FastFileSystem και στις δισκέτες. Και ένα πλήθος άλλων λειτουργιών που θα χρειαζόταν όλο το τεύχος για να περιγράψουμε. Από το Workbench, πέρα από τη δυνατότητα απεικόνισης και αρχείων χωρίς εικονίδιο, ξεχωρίζουν τα νέα preferences με πολύ μεγαλύτερο έλεγχο στις παραμέτρους του συστήματος. Οθόνες με πολλά χρώματα και διαφορετικά μεγέθη και αναλύσεις, επιλογή των χαρακτήρων της οθόνης αλλά και τα χρώματα που θα εμφανίζεται καθετί και πολλά άλλα. Επίσης θα βρούμε νέες βιβλιοθήκες στο συρτάρι libs που απαλλάσσουν το χρήστη από τον κόπο κατασκευής requesters, βιβλιοθήκη για το χειρισμό iff αρχείων κλπ. Το 2.04 με μικροαλλαγές ακολουθεί με την εμφάνιση της Amiga 500 plus και γρήγορα καλύπτει και τη 2000 plus. Το 2.05 ίδιο σχεδόν έρχεται στην 600.

Κάτι λείπει όμως και δεν θα αργήσει να έρθει από τη νέα έκδοση του Workbench/AmigaDOS 2.1. Είναι η δυνατότητα χρήσης Scalable fonts, δηλαδή χαρακτήρων που μπορούμε να τους σμικρύνουμε ή μεγεθύνουμε όσο θέλουμε χωρίς να χαλάσουν (όχι πάντα επιτυχές). Ζητάμε από το σύστημα ένα μέγεθος, και αυτό κατασκευάζει το σετ όπως το ζητήσαμε. Απευθείας χρήση αυτών των χαρακτήρων από προγράμματα όπως DPaint, Scala και πάρα πολλά άλλα που έχουν προβλέψει. Αλλαγή γλώσσας του συστήματος σε μία από τις προκαθορισμένες (γαλλικά - αγγλικά - ιταλικά - γερμανικά και άλλα), η οποία μπορεί να μην περιλαμβάνει ακόμα τα ελληνικά, αλλά σίγουρα θα τα περιλάβει στο άμεσο μέλλον (το προσωπικό μου Workbench το έχω μετατρέψει εδώ και καιρό στα ελληνικά!). Νέα preferences (Backdrop εικόνα στο workbench κλπ.) και νέες εκδόσεις των βιβλιοθηκών του συστήματος. Ερχεται σε 5 δισκέτες και δίνεται μόνο με τη μεγάλη της σειράς, την 3000, μπορεί να χρησιμοποιηθεί από όλες όμως όσες έχουν το 2.04 ή 2.05 Kickstart.

Πριν κλείσουμε, να πούμε ότι οι εντολές σε κάθε έκδοση του AmigaDOS 2 απαιτούν έκδοση του kickstart από 2.01 και πάνω. Οι παλιές τρέχουν κανονικά (των 1.2 και 1.3) εκτός από τον ED από το 1.3 (version 1.14) που θα κολλήσει αν τρέξει στο 2. Αυτό το τελευταίο δείχνει ότι και στην ίδια την Commodore κάτι δεν πήγε καλά κατά το σχεδιασμό του System software, όσον αφορά τη συμβατότητα με τις παλαιότερες εκδόσεις.

Το 3.0 κατ' ανάγκη ακολουθεί το νέο kickstart που υποστηρίζει πλέον τα 256 αλλά και περισσότερα χρώματα της 1200 και 4000 (AA chipset). Το Cross DOS που χρησιμοποιεί τα drives της Amiga για να διαβάζει δισκέτες MS DOS 720 και 1.44 (σε hi density drives μόνο) σαν να ήταν δισκέτες Amiga βρίσκεται ενσωματωμένο στο 3.0, όπως ήταν και στο 2.1 όπου και πρωτοεμφανίστηκε. Το Locale που επιτρέπει αλλαγή γλώσσας υπάρχει και εδώ όπως και τα Scalable fonts που δίνονται με το 2.1. Αλλαγή υπάρχει στο χειρισμό των οθονών από τα Preferences, αφού υπάρχουν πλέον μέχρι 256 χρώματα στην οθόνη του WB 3.0. Ξεχωρίζει ο τροχός των χρωμάτων στον palette editor. Για να τρέξουν οι νέες εντολές απαιτούν την 3.0 έκδοση της ROM.

WORKBENCH - WINDOWS - FINDER

Ας ρίξουμε όμως και μια ματιά στον έξω κόσμο να συγκρίνουμε το λειτουργικό της Amiga με τα λειτουργικά που κατά καιρούς εμφανίζονται σε άλλους υπολογιστές. Και αρχίζουμε με το MS-DOS, το οποίο βρισκόταν περίπου στο 3.2 όταν ήρθε η Amiga στη χώρα μας.

Τότε το AmigaDOS πραγματικά δεν είχε αντίπαλο από την πλευρά των συμβατών! Το MS-DOS, ακόμα και σήμερα στην πέμπτη του γενιά, δεν μπορεί να συγκριθεί σε κανέναν τομέα με το AmigaDOS ούτε καν με εκείνη την αρχική έκδοσή του, και μάλλον κρίνεται ως πρωτόγονο. Και δεν αναφέρομαι μόνο στο χειρισμό των εντολών και τις λειτουργίες τους αλλά και στο ίδιο το filing system του, στο οποίο αρκεί να δοκιμάσει κανείς να γράψει περί τα 50 μικρά αρχεία σε μία δισκέτα για να καταλάβει πόσο αργό μπορεί να γίνει!

Το Windows 3.1 έρχεται να περισώσει την κατάσταση, αν και δεν είναι ακριβώς λειτουργικό σύστημα και δημιουργεί αρκετά προβλήματα με το διχασμό του χώρου σε προγράμματα για MS-DOS και για WINDOWS. Επίσης είναι πολύ αργό στην ανανέωση της οθόνης αλλά και στην προσπέλαση του δίσκου. Βέβαια οι λειτουργίες help αλλά και τα εξελιγμένα copy και paste του, καθώς και η πολύ λειτουργική οργάνωση ενός "χώρου εργασίας", παρά το πολύ αργό multitasking του, του δίνουν ένα σαφές προβάδισμα έναντι των παλαιών εκδόσεων του Workbench. Τα 2.1 όμως και 3.0 νομίζω πως ξεδιαλύνουν την κατάσταση σε μεγάλο βαθμό. Αντικειμενικός κριτής, ο Ηλίας Μανεσιώτης συμπεραίνει ότι δεν συγκρίνονται.

Εναντι του Multifinder το Workbench 2.1 και 3.0 εμφανίζει μερικές ελλείψεις αρκετά σοβαρές. Υπερτερεί όμως σε κάποια σημεία όπως π.χ. τη χρήση πολλαπλών οθονών που μπορούν να ανοίγουν τα προγράμματα για να μην μπερδεύεται ο χρήστης και γενικότερα όπου μπαίνει η έννοια του multitasking, αφού η Commodore έχει αποκτήσει μεγάλη πείρα με την Amiga. Το μεγάλο kickstart μάλιστα δίνει πληθώρα από βασικές συναρτήσεις στους προγραμματιστές για να αναπτύξουν software, ενώ η χρήση του Command Line Interpreter (CLI ή SHELL) δίνει κάποιες επιπλέον δυνατότητες που δεν απαντώνται στο Mac.

Η ύπαρξη όμως ελληνικού Finder δίνει ιδιαίτερη εύνοια στο Mac. Τα δε Publish και Subscribe (αν δεν κάνω λάθος ...) είναι πραγματικά εργαλεία. Για τα δύο αυτά λειτουργικά όμως έχουμε να παρατηρήσουμε ότι είναι πολύ μικρών απαιτήσεων σε χωρητικότητες σε σκληρούς δίσκους, αφού ένας 40άρης μπορεί να χωρέσει πληθώρα εφαρμογών, ενώ π.χ. κάτω από το Windows ίσως να χωρέσει κάτι παραπάνω από το λειτουργικό και μερικά Utilities...

Οι παραπάνω απόψεις βέβαια είναι προσωπικές, πραγματικά όμως δεν πιστεύω ότι όποιος έρθει σε επαφή με αυτά τα τρία O.S. θα καταλήξει κάπου αλλού...

PROGRAMMING

PC

Alarm Clock & File Input/Output

● **του Αντώνη Ροζάκη**

Η δεύτερη λίστα είναι μια μονάδα για Turbo Pascal 5.5 και άνω, σε Object Oriented Programming (Αντικειμενοστραφή Προγραμματισμό), και απευθύνεται σε όσους ασχολούνται σοβαρά με τη συγκεκριμένη γλώσσα προγραμματισμού. Η μονάδα FileIO ενσωματώνει λειτουργίες διαχείρισης αρχείων κειμένου (text files). Για τα text files, η Turbo Pascal διαθέτει μόνο 128 bytes για buffer (περιοχή προσωρινής αποθήκευσης στη μνήμη). Στην πραγματικότητα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν πολύ μεγαλύτεροι buffers, αλλά δεν το επιτρέπει ο τρόπος με τον οποίο είναι φορμαρισμένοι οι δίσκοι από το DOS. Η μονάδα FileIO αντικαθιστά τον τύπο File of Text με το γενικότερο τύπο αρχείου File. Επειδή όμως οι εντολές ReadLn και WriteLn λειτουργούν μόνο με αρχεία τύπου Text, η FileIO τις αντικαθιστά με τις αντίστοιχες βελτιωμένες εντολές ReadLine και WriteLine. Αφού γράψετε τη λίστα της μονάδας FileIO, κάντε την compilation στο δίσκο, για να γίνει FILEIO.TPU. Στη συνέχεια βέβαια, για να χρησιμοποιήσετε τη μονάδα αυτή στα προγράμματά σας, αρκεί απλώς να δώσετε Uses FileIO μαζί με τις άλλες μονάδες (Crt, Dos κ.τ.λ.). Η συνέχεια επί της οθόνης του υπολογιστή σας. Ραντεβού το Μάιο, και καλό Πάσχα...

```
Program Alarm_Clock;
{$M 1024,0,1024}
Uses Crt,Dos;
Var
Index,
HourW, MinuteW, SecondW, Sec100W, TimerTick,
AlarmHour, AlarmMinute,
VideoSeg : Word;
Hour, Minute, Second : LongInt;
Function ColorScreen : Boolean;
Begin
ColorScreen:=(LastMode<>7);
End;
Procedure Play(Hz,Time:Integer);
Begin
Sound(Hz);
Delay(Time);
NoSound;
End;
Procedure Alarm;
Begin
Play(4500,100);
Delay(50);
Play(4500,100);
End;
Procedure
ShowTime(Flags,CS,IP,AX,BX,CX,DX,SI,DS,ES,BP:Word);
Interrupt;
Begin
Inc(TimerTick);
If TimerTick = 18 Then
Begin
TimerTick:=0;
Hour:=MemW[$40:$6E] Mod 24;
Minute:=MemW[$40:$6C];
Minute:=((Minute*5) Div 5461) Mod 60;
Second:=MemW[$40:$6C];
Second:=((Second*5) Div 91) Mod 60;
Mem[VideoSeg:144]:=48 + Hour Div 10;
Mem[VideoSeg:146]:=48 + Hour Mod 10;
Mem[VideoSeg:148]:=58;
Mem[VideoSeg:150]:=48 + Minute Div 10;
Mem[VideoSeg:152]:=48 + Minute Mod 10;
Mem[VideoSeg:154]:=58;
Mem[VideoSeg:156]:=48 + Second Div 10;
Mem[VideoSeg:158]:=48 + Second Mod 10;
If (Hour = AlarmHour) And
(Minute = AlarmMinute) And
(Second Mod 2 = 0) Then
Alarm;
End;
End;
Begin {Of Alarm_Clock}
TimerTick:=0;
GetTime(HourW,MinuteW,SecondW,Sec100W);
ClrScr;
WriteLn('The Time is now ',HourW,':',MinuteW);
WriteLn;
Repeat
Write('Set the Alarm Hour:');
ReadLn(AlarmHour);
Until (AlarmHour In [0..23]);
Repeat
Write('Set the Alarm Minute:');
ReadLn(AlarmMinute);
Until (AlarmMinute In [0..59]);
```

PROGRAMMING

```
WriteLn;
WriteLn('Alarm will ring at ',AlarmHour,':',AlarmMinute);
If ColorScreen Then
VideoSeg:=$B800
Else
VideoSeg:=$B000;
SetIntVec($1c,@ShowTime);
Keep(0);
End.
Unit FileIo;
Interface
Type
BufferedFile = Object
Name : String;
Handle : File;
Dirty : Boolean;
Buffer : Array [0..4095] Of Byte;
Size : Word;
First : Longint;
FileOffset : Longint;
Constructor Init (FileName : String);
Function ReadLine : String;
Procedure WriteLine (Line : String);
Procedure FileSeek (Postion : Longint);
Function IsEOF : Boolean;
Destructor Done;
End;
Implementation
{$I-}
Constructor BufferedFile.Init (FileName : String);
Begin
Name := FileName;
Assign(Handle, FileName);
Reset( Handle, 1 );
{Αν δεν υπάρχει, το δημιουργεί}
If Ioresult <> 0 Then
ReWrite( Handle, 1 );
BlockRead(Handle, Buffer, Sizeof (Buffer), Size);
Dirty := False;
First := 0;FileOffset := 0;
End;
Function BufferedFile.ReadLine : String;
Var
TmpStr : String;
I : Integer;
Result : Word;
Begin
TmpStr := '';
I := FileOffset - First;
while (Not IsEOF) AND (Buffer[i] <> 13) do
begin
while (i < Size) AND (Buffer[i] <> 13) do
begin
TmpStr := TmpStr + Chr( Buffer[i] );
Inc( i );
end;
if i >= Size then
begin
if Dirty then
begin
Seek( Handle, First );
BlockWrite( Handle, Buffer, Size, Result );
end;
First := First + Size;
Seek( Handle, First );
BlockRead(Handle, Buffer, sizeof(Buffer), Size); Dirty :=
False;
i := 0;
end;
end;
if Buffer[i] = 13 then
i := i + 2;
FileOffset := First + i;
ReadLine := TmpStr;
end;
procedure BufferedFile.WriteLine( Line : string );
var
i, j : integer;
Result : word;
begin
i := FileOffset - First;
j := 1;
while j < Ord( Line[0] ) do
begin
Dirty := True;
while (i < Size) AND (j < Ord(Line[0] )) do
begin
Buffer[i] := Ord(Line[j]);
Inc( i );
Inc( j );
end;
if i >= Size then
begin
Seek( Handle, First );
BlockWrite( Handle, Buffer, Size, Result );
First := First + Size;
Seek( Handle, First );
BlockRead(Handle, Buffer, sizeof (Buffer), Size); Dirty :=
False;i := 0;
end;
end;
end;

Procedure BufferedFile.FileSeek (Postion : longint); Var
Result : word;
Begin
{Ορίζει τη σχετική διεύθυνση στο αρχείο στη νέα θέ-
ση} FileOffset := Postion;
{Εξετάζει αν η θέση βρίσκεται μέσα στην περιοχή
προσ. αποθ.} If (FileOffset < First) OR (FileOffset > First +
```

```
Size) then Begin
{Υπολογίζει τη διεύθυνση μίας περιοχής προσ. αποθ.
που να περιέχει τη θέση}
First := (FileOffset DIV sizeof (Buffer)) * sizeof (Buffer);
{Αν η περιοχή άλλαξε, τη γράφει}
if Dirty then
begin
Seek (Handle, First);
BlockWrite (Handle, Buffer, Size, Result);
end;
{Διαβάζει τη νέα περιοχή}
Seek( Handle, First );
BlockRead (Handle, Buffer, sizeof (Buffer), Size); Dirty :=
False;
end;
end;

{Αληθής στο τέλος του αρχείου}
function BufferedFile.IsEOF : boolean;
begin
{Ελέγχει για το τέλος της τελευταίας περιοχής}
if (Size < sizeof( Buffer )) AND (FileOffset-First = Size)
then IsEOF := True
else
IsEOF := False;
end;
{Αδειάζει την περιοχή και κλείνει το αρχείο}
destructor BufferedFile.Done;
var
Result : word;
begin
{Αν υπάρχει κάτι στην περιοχή, το γράφει}
if Dirty then
begin
Seek (Handle, First);
BlockWrite (Handle, Buffer, Size, Result);
end;
Close (Handle);
end;
{$I+}
```

PROGRAMMING

AMIGA

RESET

● του Γ. Κακαλέτρη

Το προγραμματάκι αυτού του μήνα είναι μια μικρή ρουτίνα σε assembly, η οποία το μόνο που κάνει είναι RESET, όπως ακριβώς θα γινόταν αν πατούσε κανείς τα τρία πλήκτρα CTRL - A - A ταυτόχρονα.

Επιπλέον, μπορεί να διαγράφει οτιδήποτε προσπαθεί να μείνει μόνιμα στη μνήμη, όπως θα γινόταν αν άναβε κάποιος τον υπολογιστή του για πρώτη φορά. Αυτό, βέβαια, γίνεται αιτία πολλές φορές για να σβηστούν προγράμματα και δεδομένα που θα έπρεπε να μείνουν μόνιμα στη RAM π.χ., όπως, για παράδειγμα, τα απαραίτητα για τη διατήρηση των δεδομένων του RAD: drive (το RAM disk που δεν σβήνει με RESET). Με αυτό τον τρόπο μπορεί κανείς να "σκοτώσει" ιούς.

Υπάρχει η δυνατότητα (για τους λιγοστούς κατόχους Amiga 1000) να σβήνει και το kickstart, οπότε χρειάζεται να ξαναφορτωθεί από το δίσκο. Η σύνταξη της εντολής είναι:

Reset [?lsimplelcoldlkick]

Με ? δίνει πληροφορίες, με simple απλώς κάνει RESET (μπορεί και να παραλειφθεί), με cold κάνει ψυχρή εκκίνηση, διαγράφοντας τα μόνιμα προγράμματα και με kick σβήνει το kickstart (σε A1000). Το listing δουλεύει και σε 2.04 και σε 1.3 και κάτω, και υποστηρίζει δύο γλώσσες, αγγλικά και γερμανικά. Η επιλογή γίνεται διαγράφοντας τη γραμμή

ENGLISH EQU 0

πριν από το compiling (για γερμανικά).

Ο συγγραφέας είναι ο Martin Schlodder και είναι η τέταρτη έκδοση του προγράμματός του αυτού.

```
*       R   E   S   E   T
*     A program by Martin Schlodder
*     Version 2.02 on 21-Sep-1992 *
* *     Version-Report:
*       V1.0: First version. (Doesn't run under OS
2.0) *     V2.0: Works now under OS 2.0
(ColdReboot). *     V2.01: Tests for FastMem
before removing KickStart. *     V2.02: Now
Errors may be displayed in German. *

CALL MACRO
IFEQ NARG-2
move.l \2,a6
ENDC
IFLE NARG-2
jsr    _LVO\1(a6)
MEXIT
ENDC
FAIL   CALL MACRO ERROR
ENDM

SysBase EQU    4
VER_ALL EQU    0
VER_20 EQU    36
;ENGLISH EQU    0                  ;english by
removing comment sign

INCLUDE "lvo/exec.i"
INCLUDE "lvo /dos.i"

INCLUDE "exec/execbase.i"

_main tst.l  a0                 ;is there any command
line? beq    SimpleReset          ;from WB -> simply
reset move.b  (a0)+,d0            ;f irst char
cmp.b   #' ',d0              ;is space ?
beq     _main                ;if so, look for next cmp.b
#'?',d0
beq     ShowInfo              ;about
cmp.b #10,d0
beq     SimpleReset           ;eol -> simply reset
cmp.b   #13,d0
beq     SimpleReset           ;$13 as eol
and.b   #%11011111,d0           ;UCase
cmp.b   #'S ',d0
beq     SimpleReset           ;simply reset ('simple')
cmp.b   #'C',d0
beq     ColdReset             ;kill system ('cold') cmp.b
#'K',d0
beq     KillKick ;remove kickstart ('kick')
WrongOption lea    WrongText,a0           ;errortext
bra     WriteText
LoMem lea   LoMemText,a0           ;can't remove
kickstart bra    WriteText
ShowInfo lea    PrgInfo,a0             ;only
information WriteText moveq  #0,d7
moveq  #0,d3
move.w  (a0)+,d3              ;length
move.l  a0,d4              ;string
```

PROGRAMMING

```
lea     DosName,a1
move.l #VER_ALL,d0
CALL    OpenLibrary,SysBase    ;open doslib
move.l d0,d6
bne    GoOn1
moveq  #20,d7
bra    EndWrite
GoOn1         exg d6,a6
CALL   Output              ;get cli-handle
move.l d0,d1
bne    GoOn2
moveq  #20,d7
bra    CloseDos
GoOn2         move.l d4,d2
CALL Write              ;write text
cmp.l  d0,d3
beq    CloseDos
moveq  #20,d7
CloseDos move.l a6,a1
move.l d6,a6
CALL   CloseLibrary         ;close li brary
EndWrite move.l d7,d0
rts
KillKick lea    KillKick,a0          ;kill kickstart
cmp.l  #$200000,a0
blt    LoMem
CALL   SuperState,SysBase
reset
clr.l  $fc003c             ;checksum of ROM
move.w  #$4000,$dff09a        ;disable interrupt
move.b  #0,$bfe401          ;timer-a lo-byte
move.b  #0,$bfe501          ;ti mer-a hi-byte
move.b  #%01010001,$bfee01     ;controllregister
a
move.b  d0,$bfec01           ;serial portregister
Wait bra.s   Wait

ColdReset     CALL    Disable,SysBase        ;kill
multitasking ;clr.w  LowMemChkSum(a6)
;clr.l ChkBase(a6)
clr.w   ChkSum(a6)

SimpleReset move.l $4,a6
cmp.w   #VER_20,LIB_VERSION(a6)
bmi    K13Reset
CALL   Cold Reboot           ;OS2.0-function
K13Reset CALL    Disable              ;kill multitasking
lea    $fc0002,a0          ;and reset
move.l a0,$20
reset
jsr    (a0)

SysStack      dc.l   0
DosName dc.b   'dos.library',0
IFD    ENGLISH
```

```
MyVer dc.b   0,"$VER: Reset 2.02 (21.9.1992)",0
CNOP   0,2
PrgInfo        dc.w    Pe-Ps
Ps          dc.b    10,13,"Reset 2.02 on 21-Sep-
1992 by Martin Schlodder",10,13,10,13
dc.b   "Usage: Reset
[?|simple|cold|kick]",10,13,10,13 dc.b "It resets
the system. No option or 'simple' will simply reset
the system;",10,13

dc .b    "'cold' will remove everything from
memory; 'kick' removes the Kickstart",10,13

dc.b    "from A1000's WOM.",10,13,10,13 Pe
CNOP    0,2
WrongText       dc.w    We-Ws
Ws            dc.b    10,13,"Unknown Argument! T ype
'Reset ?' for more information.",10,13,10,13
We           CNOP    0,2
LoMemText      dc.w    Le-Ls
Ls dc.b    10,13,"This program must be in FastMem
to remove Kickstart from WOM.",10,13,10,13

Le           CNOP    0,2

ELSE
MyVer dc.b   0,"$VER: Reset 2.02 (21.9.1992)",0
CNOP   0,2
PrgInfo dc.w    Pe1-Ps1
Ps1
dc.b   10,13,"Reset 2.02 am 21.9.1992 von Martin
Schlodder",10,13,10,13 dc.b    "Auf ruf: Reset
[?|simple|cold|kick]",10,13,10,13 dc.b    "Das
System wird zurnckgesetzt. Keine Option oder
'simple' erzeugt einen",10,13

dc.b    "einfachen Hardreset, 'cold' entfernt alles
Resetfeste aus dem Speicher",10,1 3
dc.b    "wïhrend 'kick' das Kickstart aus dem WOM
des A1000 entfernt.",10,13,10,13

Pe1          CNOP    0,2
WrongText dc.w    We1-Ws1
Ws1 dc.b    10,13,"Unbekannte Option! Geben Sie
'Reset ?' ein fnr mehr Inform ation.",10,13,10,13
We1 CNOP    0,2
LoMemText dc.w    Le1-Ls1
Ls1 dc.b    10,13,"Dieses Programm mu_ im
FastMem laufen, um das Kickstart entfernen zu
k_nnen!.",10,13,10,13

Le1
ENDC
END
```

PROGRAMMING

ATARI ST

i. Fractals
ii. Menu maker
iii. File selector

● του Ηλία Μανεσιώτη

Αυτόν το μήνα παρουσιάζουμε τρία μικρά προγραμματάκια σε assembly. Το πρώτο δημιουργεί fractals με πραγματικά μεγάλη ταχύτητα. Το δεύτερο σας επιτρέπει να δημιουργήσετε menus με τα αγαπημένα σας προγράμματα, ενώ το τελευταίο αποτελεί κλήση του γνωστού file selector.

Για να τα τρέξετε, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το Denpac

```
* Fractals

SECTION TEXT

xinc equ $e0
yinc equ $160
xstart equ -$85f3c00
ystart equ -$2ba4600

start move #2,-(sp)
trap #14
addq #2,sp
movea.l d0,a0
lea (a0),a1
move #$2000,d0
q0 clr.l (a1)+
dbf d0,q0
movea #200,a1
movea.l #ystart,a3
q1 movea.l #xstart,a2
movea #20,a4
q2 move #15,d4
q3 clr.l d5
clr.l d6
lea.l 0,a5
lea.l 0,a6
move #100,d3
q4 sub.l a5,a6
move.l a6,d7
add.l a2,d7
move.l d5,d1
move.l d6,d2
bsr mits
move.l d2,d6
asl.l #1,d6
add.l a3,d6
move.l d7,d5
move.l d7,d1
move.l d7,d2
bsr mits
move.l d2,d7
move.l d7,a6
move.l d6,d0
move.l d0,d1
move.l d0,d2
bsr mits
move.l d2,d0
move.l d0,a5
add.l d0,d7
cmpi.l #$20000000,d7
bhi q5
dbf d3,q4
q5 move #3,d7
q52 move d3,d0
andi #1,d0
asl #1,d7
asl 0(a0,d7)
add d0,0(a0,d7)
lsr #1,d7
lsr #1,d3
dbf d7,q52
adda.l #xinc,a2
dbf d4,q3
adda #8,a0
subq #1,a4
move a4,d0
dbf d0,q2
adda.l #yinc,a3
subq #1,a1
move a1,d0
dbf d0,q1
move #7,-(sp)
```

```
trap    #1
addq    #2,sp
rts
mits    movem.l d3-d7,-(sp)
move.l  d1,d6
move.l  d2,d7
move.l  d1,d3
move.l  d1,d4
swap    d4
move.l  d2,d5
swap    d5
mulu    d2,d1
mulu    d4,d2
mulu    d5,d3
mulu    d5,d4
swap    d1
add     d2,d1
clr.l   d5
addx.l  d5,d4
add     d3,d1
addx.l  d5,d4
swap    d1
clr     d2
swap    d2
clr     d3
swap    d3
add.l   d3,d2
add.l   d4,d2
tst.l   d7
bpl.s   chkd6
sub.l   d6,d2
chkd6   tst.l   d6
bpl.s   done
sub.l   d7,d2
done    asl.l   #5,d2
swap    d1
rol     #5,d1
andi    #$1f,d1
add     d1,d2
movem.l (sp)+,d3-d7
rts


* Menu maker

start   MOVEA.L A7,A5
MOVEA.L 4(A5),A5            base page
MOVE.L  $C(A5),D0           text length
ADD.L   $14(A5),D0          data length
ADD.L   $1C(A5),D0          bss length
ADDI.L  #$500,D0            additional memory
MOVE.L  D0,D1
ADD.L   A5,D1
ANDI.L  #$FFFFFFFE,D1
MOVEA.L D1,A7               new stack pointer
MOVE.L  D0,-(A7)
MOVE.L  A5,-(A7)
MOVE.W  #0,-(A7)            dummy word
MOVE.W  #$4A,-(A7)          setblock
TRAP    #1
ADDA.L  #$C,A7              correct stack PEA
our_palette         colour pallette MOVE.W  #6,-
(A7)
TRAP    #14
ADDQ.L  #6,A7               correct stack PEA
menu_data           print line
MOVE.W  #9,-(A7)
TRAP    #1
ADDQ.L  #6,A7               correct stack

read_char   MOVE.W  #2,-(A7)        read char
MOVE.W  #2,-(A7)            from
TRAP    #13                 keyboard
ADDA.L  #4,A7               correct stack

prog_data   PEA   env               environment
PEA     com                 command line CMPI.B
#$31,D0             is it "1"
BNE     next
PEA     file_1              filename #1
BRA.S   load_go

next    CMPI.B  #$32,D0             is it "2"
BNE     read_char
PEA     file_2              filename #2

load_go MOVE.W  #0,-(A7)            mode load and
go MOVE.W  #$4B,-(A7)       load and go
TRAP    #1
ADDA.L  #$10,A7

DC.B    $3F,$3C,0,0,$4E,$41

env     DC.W    0
com     DC.W    0
```

PROGRAMMING

```
our_palette    DC.B   0,0,0,$77,$77,$77,$77,$77

file_1  DC.B   'FILENAME.PRG',0
file_2  DC.B   'FILENAME.PRG',0
DC.B   0,0,0,0

menu_data      DC.B   'Please press one of the
following keys:-' DC.B   $0D,$0A,$0D,$0A
DC.B   '1)   For '

prog_name_1    DC.B   'PROGRAM NAME'
DC.B   $0D,$0A,$0D,$0A
DC.B   '2)   For '

prog_name_2    DC.B   'PROGRAM NAME'
DC.B   0,0



* GEM file selector (using new FSEL_EXINPUT
routine)

start: move.l sp,a5          standard header
move.l #my_stack,sp
move.l 4(a5),a5
move.l 12(a5),d0
add.l  20(a5),d0
add.l  28(a5),d0
add.l  #$100,d0
move.l d0,-(sp)
move.l a5,-(sp)
move   d0,-(sp)
move   #$4a,-(sp)
trap   #1
add.l  #12,sp

move.l #appl_init,aespb        appl_init()
bsr    aes            call AES

move.w #$19,-(sp)          Get current drive and
set fsel_input
trap   #1           directory areas
addq.l #2,sp
add.b  #'A',d0

move.b d0,path

move.l #fsel_exinput,aespb    new AES call

move.l #path,addrin          path
move.l #title,addrin+8 string at top of file
selector move.l #fsel_file,addrin+4    buffer to
hold file name bsr    aes

tst.w  intin+2
beq    exit          > CANCEL < selected

* FSEL_FILE array contains name of the file chosen

bra    exit          >  OK  < selected

exit:  move.l #appl_exit,aespb       appl_exit()
bsr    aes          call AES
clr.w  -(sp)
trap   #1

aes:   move.l #aespb,d1
move.l #$c8,d0
trap   #2
rts

ds.l   256
my_stack:     ds.l    1

contrl: ds.w    12
intin:  ds.w   128
intout: ds.w    128
global: ds.w    16

addrin: ds.w    128
addrout:       ds.w    128

aespb:  dc.l
contrl,global,intin,intout,addrin,addrout

fsel_exinput:dc.w       91,0,2,3,0
appl_init:     dc.w    10,0,1,0,0
appl_exit:     dc.w    19,0,1,0,0

fsel_file:     dc.b    0
path:  dc.b    'A:\*.DOC'
ds.b    56
title:  dc.b    ' THIS IS THE TITLE ',0       (max 30
chars.) EVEN
```

PEEK & POKE

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΠΑΡΑΘΥΡΩΝ (AMIGA)

Εχετε κατασκευάσει ένα παράθυρο και τώρα θέλετε να το μεγαλώσετε. Δύο τρόποι υπάρχουν: ο ένας είναι να το κλείσετε και να το ξαναφτιάξετε στις νέες διαστάσεις και ο δεύτερος να ζητήσετε από το Intuition να μεγαλώσει το παράθυρο όσο εσείς θέλετε, με την SizeWindow(window,deltaX,deltaY), όπου window είναι ένας δείκτης στο παράθυρο, το οποίο θέλουμε να μεγαλώσουμε, και deltaX και deltaY οι μεταβολές στις αντίστοιχες διαστάσεις του. Επιπλέον, με τις WindowToFront(window) και WindowToBack(window) μπορούμε να το μεταφέρουμε μπροστά από όλα τα άλλα παράθυρα της οθόνης. Για τη χρήση τους από την BASIC, απαιτείται η ύπαρξη του αρχείου intuition.bmap στο libs ή στο συρτάρι του προγράμματος.

```
Library "intuition.library"
WINDOW 1,"Test Window",(10,10)-(300,100),0
win=window(7)
....
.Το μεγαλώνουμε κατά 10 PIXELS οριζόντια και κατακόρυφα SizeWindow(win,10,10)
.Το πάμε πίσω από τα άλλα
WindowToBack(win)
.και το ξαναφέρνουμε μπροστά
WindowToFront(win)
```

CHANGE MEGA STE' s SPEED (ATARI MEGA STE)

Αν είστε κάτοχοι ενός Mega STE, θα γνωρίζετε ότι δεν υπάρχει τρόπος να αλλάξει η ταχύτητα από 8 MHz σε 16 MHz, αν δεν χρησιμοποιήσετε κάποιο προγραμματάκι. Ο παρακάτω κώδικας "διαβάζει" τα περιεχόμενα του register στη θέση 0xffff8E21 και εμφανίζει ένα alert box με τρεις επιλογές (8 MHz χωρίς cache, 16 MHz χωρίς cache και 16 MHz με cache), με ενεργοποιημένο το button της παρούσας κατάστασης. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να επιλέξετε το επιθυμητό configuration.

Ο κώδικας είναι γραμμένος σε Turbo C. Προσέξτε ότι ανάγνωση και εγγραφή στο register γίνεται μόνο σε supervisor mode.

```
#include <stdlib.h>
#include <aes.h>
#include <tos.h>
void main(void)
{

int button;
long ssp;
char *speed,
curr_speed;
speed = (char*)0xffff8E21L;
ssp = Super(0L);
curr_speed = *speed;
curr_speed = curr_speed & 0x3;
Super((void*)ssp);
switch(curr_speed)

{

case 0x0 : button = form_alert(1,
"[0][ Change Mega STE's speed ][ 8MHz nc | 16MHz nc |
16MHz c ]"); break;
case 0x2 : button = form_alert(2,
"[0][ Change Mega STE's speed ][ 8MHz nc | 16MHz nc |
16MHz c ]"); break;
case 0x3 : button = form_alert(3,
"[0][ Change Mega STE's speed ][ 8MHz nc | 16MHz nc |
16MHz c ]"); }
ssp = Super(0L);
switch(button)

{

case 1 : *speed = 0x0;
break;
case 2 : *speed = 0x2;
break;
case 3 : *speed = 0x3;

}

Super((void*)ssp);
exit(0);
}
```

COMPUTERS



6128 AMSTRAD, ΕΓΧΡΩΜΟΣ, αμεταχείριστος, joystick, δισκετοθήκη, games, utilities, ελληνικό manual, πωλείται ΦΘΗΝΑ λόγω σπουδών. Κώστας. Τηλ.: 8826852.

ATARI PORTFOLIO PC
Ο μικρότερος συμβατός. Ενσωματωμένα: Lotus 1-2-3, κειμενογράφος, διευθυνσιογράφος, ημερολόγιο. Σε άριστη κατάσταση. Τηλ.: 7012875, απόγευμα.

ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
* AMIGA 1000 ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΟΝΟ 79.000 ΔΡΧ. * MONITOR ΕΓΧΡΩΜΟ 1084S 65.000 ΔΡΧ. * AMSTRAD 6128, ΜΕ ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR, ΜΕ 2ο DRIVE 5 1/4, ΜΕ ΧΙΛΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ 300 ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΠΡΟΣΟΧΗ!!! ΜΟΝΟ 85.000 ΔΡΧ. * SEGA MEGA DRIVE ΜΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ (SONIC κ.ά.) ΜΟΝΟ 49.000 ΔΡΧ. * Αμεση παράδοση ΑΘΗΝΑ - ΠΑΤΡΑ, υπόλοιπη Ελλάδα με αντικαταβολή. Κώστας. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ στο τηλ.: (061) 322071.

Πωλείται AMSTRAD CPC6128, ΕΓΧΡΩΜΟΣ + φίλτρο POLAROID + Joysticks + 18 δισκέτες + Manual, ΑΡΙΣΤΗ κατάσταση, μόνο 70.000 δρχ. Τηλ.: 9342100 Ηρακλής ή 9350672 MICRO STORE κ. Διαμαντόπουλος.

Πλήκτρο computers
PC Compatibles, Atari ST Amiga, περιφερειακά, games, αναλώσιμα και μηχανογραφικές εφαρμογές. Τηλ. - Fax: 8239965.

Amiga 500 2 MB v1.3 + monitor Philips 8833II stereo + external drive + TV modulator + 2 joysticks + βιβλία + 400 disks games, utilities. Ολα 200.000 δρχ. Κώστας. Τηλ.: 2015565.

ATARI 520STE, 2 MB, monitor ασπρόμαυρο (SM144), sampler, τα καλύτερα MIDI προγράμματα, 150.000 δρχ. Τηλ.: 9941623, 9931946.

Πωλούνται: Atari 520STFM + star NL - 10 + Commodore 1084 + SM124. Τιμή: 170.000 δρχ. Τηλ.: (031) 929532.

Amstrad 6128, έγχρωμος, άριστη κατάσταση + δισκέτες + βιβλία + joystick. Τηλ.: 9019463, 9014903, κ. Μητσάκος.

ATARI 1040 STFM + Monitor SM124, υπεράριστη κατάσταση + παιχνίδια, utilities, DTP, emulators. Τιμή: ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΗ! ΚΩΣΤΑΣ. Τηλ.: (041) 551809.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ σκληρός δίσκος A590, 20 MB, με 2 MB μνήμη Ram, για Amiga 500. Τηλ.: 8238061, (0631) 25085.

AMIGA 500 + 1084P + 1MB + JOYSTICK + 250 Δισκέτες + Δισκετοθήκες + Βιβλία. Μόνο 120.000 δρχ. Γιάννης. Τηλ.: 9236079.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 1.2 + MONITOR Commodore 1084S + 2 JOYSTICKS + λίγα παιχνίδια. Ολα στην τιμή των 115.000 δρχ. (ΛΟΓΩ ΑΝΑΧΩΡΗΣΗΣ.) Ερρίκος (ώρες: 20:00 - 24:00). Τηλ.: 7211956.

ACORN ARCHIMEDES 3000 + έγχρωμο monitor + EXTRA + πολλά προγράμματα, λόγω ανάγκης, 150.000 δρχ. Τηλ.: 8670689.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ: Η/Υ TURBO-X 8088 με σκληρό δίσκο 20 MB, 1 FD 3,5" και 1 FD 5,25". Μαζί με πολλά προγράμματα και παιχνίδια. Τιμή: 60.000 δρχ. Τηλ.: 8133454.

AMIGA 500, έγχρωμο monitor 1084S, επέκταση μνήμης 0,5 MB, 140 δισκέτες με παιχνίδια και προγράμματα. ΔΥΟ JOYSTICKS και MOUSE. ΤΙΜΗ: 125.000 δρχ. Τηλ.: 6548942.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ σκληρός δίσκος GVP 52 MB, 2 MB RAM και accelerator 14, 2 MHz για AMIGA 500 ή PLUS, σε τιμή ευκαιρίας. Κωνσταντίνος. Τηλ.: 6000200.

386SX + 2 MB RAM + HD 85 MB + SVGA colour monitor + drives 1,4 και 1,2 + soundblaster professional + DOS 5 + games + utilities + εγγύηση 2 χρόνων. Σχεδόν καινούριο, μόνο 360.000 δρχ.! Νικήτας. Τηλ.: 9838128.

SEGA MEGA DRIVE + 2 κασέτες με τα παιχνίδια Sonic και ALIEN 3. 50.000 δρχ. Τηλ.: (0265) 32692.

Amiga 500 1.3, 1 MB + clock + 3,5" ROCK LITE drive + 340 δισκέτες + joysticks + περιοδικά, σε άριστη κατάσταση. Τιμή: 130.000 δρχ. Τηλ.: 8227886.

AMIGA 2000 σε άριστη κατάσταση + monitor 1084S + φίλτρο + 2 joysticks + modem maxan + 2 drives + βιβλία οδηγιών + 300 δισκέτες + 3 δισκετοθήκες. Γιώργος. Τηλ.: 4524805.

AMIGA 500, 1 MB Monitor Philips, δεύτερο Drive, δύο joysticks, 300 δισκέτες. 180.000 δρχ. Γιώργος (14:30 - 19:00). Τηλ.: 6478040.

Amiga 500 + monitor 1084S + 0,5 MB εσ. μνήμη + 2 MB εξ. μνήμη + εξ. drives + δισκέτες + manual + joystick, ολοκαίνουρια στα κουτιά τους. Δημήτρης. Τηλ.: 5746530.

Amiga 500, γερμανικών προδιαγραφών, τριών μηνών, 1 MB, καλώδιο τηλεόρασης, δισκέτες, δίνονται σε εξαιρετικά χαμηλή τιμή. Κώστας. Τηλ.: 9617024.

AMIGA 500 + 1084 (video monitor) + 50 ΔΙΣΚΕΤΕΣ + joystick + βιβλία + κάλυμμα + δισκετοθήκη. Μόνο 145.000 δρχ.!!! ΛΑΖΑΡΟΣ. (Μετά τις 3:00.) Τηλ.: 9649914.

90.000 δρχ. Amiga 500 1.3, 1 MB + A520 MDD modulator + mouse + joystick + δισκέτες + βιβλία + κάλυμμα. Τηλ.: 2614604 Ξενοφών, 2622004 Λεωνίδας.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Commodore 64 + κασετόφωνο + παιχνίδια + joystick + καλώδιο. Μόνο 22.000 δρχ.!!! Αριστη κατάσταση. Μάνθος. Τηλ.: 4134589.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 500 + MONITOR 1084 + ΕΠΙΠΛΟ + GAMES. ΜΟΝΟ 170.000 δρχ. Φοβερή ευκαιρία. Αγορά '92. Τιμή συζητήσιμη. Ανδρέας. (Ωρες: 2:00-7:00). Τηλ.: 9616456.

Πωλείται Amiga 500 Plus + επέκταση 1 MB chip + σκληρός GVP A500HD + 52 MB + 2 MB Fast. Τηλ.: (0521) 30700.

ATARI 520 STFM + δύο joysticks + πολλά παιχνίδια + ποντίκι. Αριστη κατάσταση. Μόνο 65.000 δρχ. Μανουέλα. Τηλ.: 4324480.

A500 1.3, 1 MB Tomahawk, 200 disks, modulator 130.000 δρχ. Atari 520 STFM, original games 1 A.S.C. 85.000 δρχ. Συζητήσιμες. Τηλ.: 8030761.

Amiga 500, monitor 1084S, 1 MB, δεύτερο drive, προγράμματα. Αλέκος. (6:30-9:00 μ.μ.) Τηλ.: 8318979.

Πωλείται Hyundai super 16TE, με έγχρωμη οθόνη και πολλά παιχνίδια. 110.000 δρχ. Τηλ.: 8643132.

Εχετε Amiga 500 ή Plus; Αν θέλετε 6-9 φορές καλύτερες επιδόσεις, τότε χρειάζεστε accelerator 68030/25 με 6881/25 και 2 MB RAM 32 bits. Τιμή: 220.000 δρχ. Γίνονται και ευκολίες. Δεκτή δοκι-

μή - επίδειξη. Περιορισμένος αριθμός κομματιών! Τηλ.: 7248636.

Πωλείται υπολογιστής ATARI 520 STFM, με 50 προγράμματα. Τιμή: 90.000 δρχ. Απογευματινές ώρες. Σταύρος. Τηλ.: 8991222.

AMIGA 500. Εγχρωμη οθόνη με φίλτρο. Πολλά παιχνίδια, πολλά originals, 1 MB RAM. Τιμή συζητήσιμη. Ανδρέας. Τηλ.: (031) 265853.

SOFTWARE

***** IDEAL AMIGA CLUB ***** Χιλιάδες παιχνίδια περιμένουν να τα ζητήσετε. ΟΛΑ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ MAXELL ΠΑΜΦΘΗΝΑ!!! Λουίζος Γιώργος - Κονδύλη 25, ΒΟΥΛΑ. Τηλ.: (01) 8959340.

***** IDEAL AMIGA CLUB ***** ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ γρηγορότερα από όλους μόνο σε εμάς. ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ - ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ. Λουίζος Γιώργος - Κονδύλη 25, ΒΟΥΛΑ. Τηλ.: (01) 8959340.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ IBM ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΑΠΟ ΤΑ TOP ΑΜΕΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗΣ. ΜΑΚΗΣ. ΤΗΛ.: 9329732.

IBM PC. Η μεγαλύτερη συλλογή σε παιχνίδια και επαγγελματικά προγράμματα. Κατευθείαν από το εξωτερικό. Αντικαταβολές - συνδρομές. Μαύρος Αγγελος. Τηλ.: 6548531 - 6002040.

***** AMIGA SOFTWARE - HARDWARE ***** 1. Παράδοση στο ΣΠΙΤΙ & ΔΩΡΕΑΝ ταχυδρομικά έξοδα. 2. ΣΥΛΛΟΓΗ 5.000 δισκετών. 3. Μνήμες 512KB-8MB, drives & αναλώσιμα. 4. 1.000 HINTS & TIPS σε 2 δισκέτες ΜΟΝΟ 2.000 ΔΡΧ. Κώστας Σινανάς - Δαβάκη 58, Περιστέρι. Τηλ.: 5914815.

Εγγυημένο και υπεύθυνο SERVICE AMIGA και PC. Ταχύτατη παράδοση. Επισκευές περιφερειακών - CONTROLLERS AMIGA 2000-3000. Εφαρμογές AMIGA - VIDEO ΓΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΟΥΣ Genlocks Digitizers Samplers. Υποστήριξη Τηλεοπτικών Σταθμών σε Hardware AMIGA και Γραφικά. Κονταρίνης Ιωάννης - Θεοφράστου 4, Περιστέρι. Τηλ.: 5752110.

*** AMIGA SOFTWARE UNION *** ΕΝΙΑΙΑ ΓΡΑΜΜΗ ΚΑΤΩΤΕΡΩΝ ΤΙΜΩΝ. ΑΠΟ 1-5-93 ΙΣΧΥΟΥΝ: - GAME + DISK 300 δρχ. - UTILITY + DISK 400 δρχ. - 100 + DISKS 250 δρχ. - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΠΛΗΡΕΙΣ 200 δρχ. - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ GAMES 250 δρχ. GEO + SOFT PIRATES TEAM EKTOR SOFT, AMIGA SUPER, ELECTRON, AMIGA USER CLUB, SOFTWARE BEYONDERS, APOCALYPSIS CLUB, AMIGA FUNS CLUB. ΣΙΝΑΝΑΣ ΚΩΣΤΑΣ - ΠΑΛΑΙΟΔΗΜΟΣ ΑΡΗΣ.

ATARI FANATICS CLUB. GAMEDISK 250 δρχ. Συνδρομές από 4.000 δρχ. Μεγάλη συλλογή, βέβαιο φόρτωμα, άμεση εξυπηρέτηση, τεράστια βιβλιοθήκη από οδηγίες - λύσεις γιατί... IN ATARI WE TRUST. Αγγελος - τηλ.: 9630577. Πολυχρονόπουλος Γιάννης - Ιφιγενείας 95, Καλλιθέα. Τηλ.: 9520432.

Amiga SENSE-SOFT. Μέχρι τον Ιούνιο η SENSE-SOFT θα λειτουργεί μόνο με συνδρομές: 100 Disks = 4.500 δρχ. ή 160 Gamedisks. Πολυχρονόπουλος Γιάννης - Ιφιγενείας 95, Καλλιθέα. Τηλ.: 9520432.

Φοβερό ΛΟΤΤΟ για AMIGA!!! Ταχύτατη επεξεργασία εξάδων, όλες οι επιλογές με το mouse, πλήρης στατιστική, on line στατιστική βοήθεια στην κατασκευή συστημάτων, 56 (!!!) περιορισμοί, εκτύπωση στατιστικής και συστημάτων κ.λπ. Πληροφορίες στα τηλ.: (01) 9566111, Γιάννης ή (0641) 35176 Βασίλης Ιωάννου - Ι. Σταϊκου 2, Αγρίνιο.

\\\ AMIGA SOFTWARE BEYONDERS /// GAMES - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ - ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ. Εγγυημένο φόρτωμα, αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Στέλνονται αντικαταβολές παντού σε ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΡΕΚΟΡ!! Εισάγονται από τους QUARTEX, FAIRLIGHT. Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ στα (01-2752205, 01-2873162 ΑΚΗΣ-ΑΓΓΕΛΟΣ) (FAX: 2873162) για να σας στείλουμε ΔΩΡΕΑΝ τον ΠΛΗΡΩΣ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΚΑΤΑΛΟΓΟ που διαθέτουμε ΣΕ LASER ΕΚΤΥΠΩΣΗ!!! ΜΗ ΧΑΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Σπυρόπουλος Αγγελος - Ομορφοκκλησιάς 35, Καλογρέζα. Τηλ.: 2752205.

MACEDONIA AMIGA TEAM. New Amiga Club on Thessaloniki. Συνδρομές 100 DISKS 5.500 δρχ. Game + Disk 270 δρχ. Παπαδιάς Βασίλης - Μουδανιών 31, Νεάπολη Θεσ/νίκη. Τηλ.: 627706. Πέτρος: 445979.

***** AMIGA TOP ***** 1) Φιλικότατη Εξυπηρέτηση! 2) ΔΙΣΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ Ανανεώσεις! 3) Φθηνές Συνδρομές! 4) ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ ΠΑΡΑΔΟΣΕΙΣ!!! 5) ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ Οπουδήποτε!!! Σωκράτης Μαστοράκης - Κύπρου 32, Μαρούσι. Τηλ.: 8023576.

AMSTRAD 6128, AMIGA, 464 ΧΙΛΙΑΔΕΣ παιχνίδια για Amiga 250 GameDISK ακόμα χιλιάδες Games και εφαρμογές για Amstrad. Στέλνουμε παντού ακόμα και παράδοση κατ' οίκον. Μαρία Βασιλοπούλου - Τυρταίου 12, Αγ. Δημήτριος. Τηλ.: 9751860 - 9933080.

AMIGA GLUB Gamedisk 300 Συνδρομές πολύ ΦΘΗΝΕΣ, ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΑ ανανέωση. Για Π. ΦΑΛΗΡΟ και γύρω προάστια παράδοση στο σπίτι. Νίκος Κωνσταντάκης, Αγ. Κυριακής 27. ΤΗΛ.: 9306262.

AMIGA Software, Gamedisk 250! αντικαταβολές παντού, παράδοση αυθημερόν, ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ disk 150!!! Προσφορές ανάλογες των ποσοτήτων εγγυημένο φόρτωμα. Παλαιοδήμος Αρης - Ζερβουδάκη 56. Τηλ.: 8315442.

PC-AMIGA Προγράμματα - δισκέτες - οδηγίες - λύσεις. AMIGA 1MB πωλείται 70.000 δρχ. Ορμάνης Δημήτριος - Αμοργού 8, Τρανδρία Θεσ/νίκη. ΩΡΕΣ 18:30-21:30. Τηλ.: 031-928100.

Amiga games + utilities. Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα game + disk = 250 δρχ. Αντικαταβολή παντού. Παράδοση κατ' οίκον. Μίμης Πολυχρονίου - Μ. Μπότσαρη 17 Αιγάλεω. Τηλ.: 5987587 - 5983717

***** Ο,ΤΙ ΖΗΤΗΣΕΤΕ ***** ELECTRON AMIGA SOFTWARE. * Εβδομαδιαία ανανέωση από εξωτερικό. * Δωρεάν κατάλογος. * Αυθημε-

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ρόν παράδοση. * Συνδρομές. * Ταχύτατες αντικαταβολές. - Κέντρο Καλλιθέας: Στέλιος, τηλ.: 9301258. - Β. Προάστια: Κώστας, 8-11 μ.μ. - τηλ.: 6397427. - ΠΑΝΤΟΥ: Νικόλας Γκίκας - Νοταρά 79, Πειραιάς. Τηλ.: 4111461.

CD-ROM. Ενοικιάζονται όλοι οι τελευταίοι τίτλοι σε CD. KQV/VI SQIV κ.λπ. Τηλεφωνήστε για δωρεάν κατάλογο. Αρβανίτης Μάνος - Ηγουμενίτσας 12, Γλυφάδα. Τηλ.: 9646322 - 8955441.

AMIGA SOFTWARE. Ολα τα τελευταία παιχνίδια. Το GAME + Disk 200 δρχ. Τεράστια συλλογή. Ανανέωση κάθε βδομάδα. Αθανασιάδης Γιάννης, Αίαντος 89, Ν. Λιόσια. Σπύρος - Κυριάκος. Τηλ.: 2626571 - 2612185.

PC SOFTWARE. Ολα τα προγράμματα για PC σε καταπληκτικές τιμές. Ολα τα τελευταία παιχνίδια. Σπύρος - Κυριάκος. Παράδοση κατ' οίκον αυθημερόν. Αθανασιάδης Γιάννης - Αίαντος 89, Ν. Λιόσια. Τηλεφωνήστε τώρα στα τηλ.: 2612185 - 2626571.

Pc games + utilities. Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα. Game + disk = 500 δρχ. Αντικαταβολή παντού. Παράδοση κατ' οίκον. Μίμης Πολυχρονίου - Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5987587 - 5983717.

Amstrad gamers club (6128). Τεράστια συλλογή από games πάνω από 2.000 τίτλους. Αντικαταβολές παντού! Στα 10 games άλλα 2 ΔΩΡΟ!!! Μάκης Μπόλλας - Κόρακα 14, Αθήνα. Τηλ.: 8314078.

ATARI ST/TT/XE: ΟΛΟΙ ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΑΤΑRI ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΜΑΣ, ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ SOFTWARE, ΠΑΝΩ ΑΠΟ 5.000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠΟ ΕΥΡΩΠΗ: UTILITIES, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, GAMES, MIDI, ΣΤΙΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ VERSIONS ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ. ΓΙΑΝΝΗΣ - ΤΑΚΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ. ΤΩΡΑ ΚΑΙ TOS 2.06 ΣΕ EPROMS ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ STE! ΤΗΛ.: 6817379.

***** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ - AMIGA ***** GAMES - UTILITIES 250 δρχ. TOP-GAMES, SUPERDEMOS, ANIMATIONS. Στέλνονται ΤΑΧΥΤΑΤΑ σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ. ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ για ποσότητες. SUPER ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 190 δρχ. Ολα τα καινούρια. Βασίλης Στεργίου - Μακεδονίας 31 - Πετρούπολη Αθήνα. Τηλ.: 5012307.

PC-SPECTRUM CLUB εφαρμογές, games, emulators, joysticks, interfaces, Robotics, βιβλία. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ - ΕΠΑΡΧΙΑ. ΠΕΤΡΟΣ ΜΟΝΟΓΥΙΟΣ (ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ) - ΗΡΟΔΟΤΟΥ 104, 185 38 ΠΕΙΡΑΙΑΣ. Πληροφορίες - παραγγελίες στο τηλ.: 01 - 4521685.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Amiga center. Ολες οι τελευταίες κυκλοφορίες. Στις 10 disks άλλες 2 Δώρο. Αντικαταβολές παντού. Εξυπηρετούμε οποιαδήποτε ποσότητα!!! Μάκης Μπόλλας - Κόρακα 14, Αθήνα. Τηλ.: 8314078.

PIRATES TEAM SOFTWARE. ΤΩΡΑ ΔΥΟ ΦΟΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΟΛΟΚΑΙΝΟΥΡΙΑ GAMES - PROGRAMS ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. DEMO - INTRO - ANIMATION ΑΠΟ ΑΓΓΛΙΑ (NBS) ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ - ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ. ΛΕΩΝΙΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ - ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΕΩΣ 112, ΜΟΣΧΑΤΟ. ΤΗΛ.: 9411452.

ΝΕΑ ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ - ΠΕΙΡΑΙΑΣ AMIGA CLUB. GAMEDISK 250 ΔΡΧ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ CLUB ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΦΟΡΤΩΜΑ ΕΛΕΓΜΕΝΟ (ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΕ ΒΛΑΒΗ). ΑΝΑΛΑΜΒΑΝΟΥΜΕ CLUB - ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ. ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΧΑΣΑΠΗΣ - ΔΙΓΕΝΗ 28, Ν. ΦΙΛΑΔΕΛΦΕΙΑ. ΤΗΛ.: 2530645.

***** AMIGA GAMES ***** Gamedisk 250 δρχ. Πανελλήνιες Αντικαταβολές. Κατάλογος Δωρεάν. Παράδοση κατ' οίκον. Φθηνές Συνδρομές. Τηλ.: 2515447. Καβουκλής Σάκης - Δερβενακίων 32, Ν. Φιλαδέλφεια, Αθήνα. (Απόγευμα). Τηλ.: 2515447.

ATARI ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ 300 δρχ.!!! ΤΑΧΥΤΑΤΗ εξυπηρέτηση!!! ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος! Αντικαταβολές παντού! ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ από εξωτερικό!!! Χατζησταύρου Βλάσης - Μπελογιάννη, Πεύκα. Δημήτρης. Τηλ.: 031 -673226.

Amiga ό,τι καινούριο υπάρχει το έχουμε, τιμές φανταστικές 200 δρχ. diskgame. ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ - για όλη την Ελλάδα, tips, CALL: 365122 Νίκος Καγραμάς - Χαλκιδικής 79. Γιάννης. Τηλ.: 830365.

AMIGA Περιφερειακά. Αναλαμβάνουμε οποιοδήποτε πρόβλημα έχετε στην AMIGA και Monitor, Εξειδικευμένο SERVICE, Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Στέφανος Δέτσης - Νάξου 4, Αθήνα. Τηλ.: 2475030.

Commodore 64/128. Πωλούνται παιχνίδια, κασέτα - δισκέτα. Εγχρωμα monitors, commodore 64, drives, amiga 500. Πετράκης Μιχάλης - Φοίνικος 10, Πειραιάς. Τηλ.: 4181420.

AMSTRAD 6128 & 6128PLUS. Η ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ & ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. ΠΑΜΦΘΗΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ. Στα 10 παιχνίδια άλλα 2 δώρο!!! Drive 5,25" κ.ά. Αντικαταβολές ή ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ! ΕΠΙΣΗΣ ανταλλαγές, πωλήσεις υπολογιστών. Αυγουστής Τατάκης - Χρυσολωρά 10-12, Λ. Αλεξάνδρας.

AMIGA 500: ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ + ΣΥΝΕΧΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ + ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ ΤΙΜΕΣ + Μηνιαία συνδρομή = 5.000 + Παράδοση στο σπίτι. Αυγουστής Τατάκης - Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 01 - 6410640.

AMIGA GAMES. Τα πιο καινού-

ρια παιχνίδια σε φανταστικές τιμές. Diskgame 250 δρχ. Συνδρομές σε τιμή έκπληξη. Αλέξανδρος Σιδηρόπουλος - Γρηγορίου Παλαμά 5, Θεσσαλονίκη. Νικόλας. Τηλ.: (031) 426370.

Atari ST. Φίλοι του Atari, τώρα γνωρίζετε όλοι ποιος σας υποστηρίζει. Η μεγαλύτερη και πιο ενημερωμένη συλλογή προγραμμάτων στη διάθεσή σας. Τα πάντα από Games, Utilities, midi κ.λπ. Εβδομαδιαία ανανέωση από το εξωτερικό. Αντικαταβολές και κατάλογος σ' όλη την Ελλάδα. Επίσης επεκτάσεις για STE σε πολύ καλές τιμές. Αυθημερόν εγκατάσταση. Τοποθέτηση TOS 2.05 και TOS 2.06. Λαλαούνης Γιώργος. Τηλ.: 7512756.

20.000 GAMES - utilities - program σε ένα C.D!!! Αποστέλλεται δισκέτα listing Δωρεάν 386-25 Filips 110.000. Μπουγάτσος Σπύρος - Παπαναστασίου 120, Αθήνα. Τηλ.: 8325006.

PC ST AMIGA ΟΛΕΣ ΟΙ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ. 8214613 Αντικαταβολές πανελλαδικά GAMES. Ιωαννίδης Γιώργος - Νοταρά 41-43, τηλ.: 8114613. Γιάννης, τηλ.: 2927599 - 8239965.

AMIGA USERS όλα τα καινούρια. Συνδρομές αντικαταβολές. ΠΡΟΠΟ-ΛΟΤΤΟ. Εγγυημένο φόρτωμα. ΚΑΛΕΣ ΤΙΜΕΣ. Καμπάς Κώστας - Δημητρίου 112. ΤΗΛ.: 9705117.

AMIGA SALONIKA GAMES. * Τα πιο καινούρια παιχνίδια στην εκπληκτική τιμή των 250 δρχ. Δίνεται δωρεάν κατάλογος. * Φθηνές συνδρομές. GAMEDISK 200!! * Στέλνουμε σε όλη την Ελλάδα. Σιδηρόπουλος Αλέξανδρος - Γρηγορίου Παλαμά 5, Θεσσαλονίκη. Τηλ.: (031) 426370. Νικόλαος.

***** AMIGA USER CLUB *****
A500/A500+/A600/A1200
GAME + DISK 300 δρχ.
ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φόρτωμα
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ παντού
ΤΑΧΥΤΗΤΑ εξυπηρέτησης
VIRUS FREE 100%.
ΕΙΣΑΓΩΓΗ από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ.
ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 200 δρχ.
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΡΑΜΙΔΗΣ - Εργασίας 5, Νέα Ιωνία. Τηλ.: 2797445.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB. Αν θέλετε να έχετε όλα τα παιχνίδια αλλά και UTILITIES για AMIGA 500, 500 plus, 600 και 1200 στο ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ, τηλεφωνήστε μας ΤΩΡΑ. Στέλνουμε και αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ. Πολύ καλές τιμές. Μανώλης Αντωνόπουλος - Ελλης 131. Τηλ.: (01) 5743080.

***** AMIGA COLLECTION CLUB ***** Συγκλονιστικές τιμές - gameDisk 220 δρχ. * Συνδρομές φθηνές + Δώρο γνωριμίας. Αντικαταβολές παντού και παράδοση σπίτι. Κουμαριανός Γιώργος - Κοιμ. Θεοτόκου 2, Νέα Λιόσια. Τηλ.: 2314220.

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - AMIGA + PC. Γίνονται προσφορές - συνδρομές. Θέλεις ταχύτητα + ποιότητα; Τηλεφώνησε τώρα. Νίκος - τηλ.: (031) 848191. Υφούλης Αντώνης - Κίμωνος Βόγα 50. Τηλ.: (031) 815180.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΓΕΝΙΚΑ

DPL computer shop. Πωλούνται - αγοράζονται original. Μεταχειρισμένα παιχνίδια σε τιμές ευκαιρίας PC, AT, Atari, amiga, amstrad ωράριο καταστήματος. Δευτέρα - Παρασκευή 19:00 έως 21:00. Σάββατο και Κυριακή 10:00 έως 14:00. Τηλ.:- fax: 3464369.

"LOCAL ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ" AMIGA, COMPUTERS, ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ. Είμαστε οι φθηνότεροι στην αγορά. ΠΟΛΛΕΣ ΔΟΣΕΙΣ. Τηλ.: 9024877.

1) Αμεταχείριστο DIGITAL AV MIXER PANASONIC WJ-AVE5/C για video = 325.000 δρχ. 2) Αμεταχείριστη ΓΕΝΝΗΤΡΙΑ ΕΦΕ PANASONIC WJ-AVE3 για video μαζί με τη γεννήτρια χαρακτήρων PANASONIC WJ-TTL 5E = 330.000 δρχ. 3) PRINTER PN-48 CITIZEN ολοκαίνουριος = 60.000 δρχ. 4) SCANNER 200 DPI DAATASCAN PERSONAL για ATARI = 50.000 δρχ. 5) Ηλεκτρονικό ΠΡΟΠΟ σε CARTRIDGE για ATARI = 5.000 δρχ. 6) Ραδιόφωνο παγκοσμίου λήψεως ψηφιακό SONY ICF-7600 DS = 40.000 δρχ. Ιάκωβος. Τηλ.: 9565812.

Amiga 500 3MB RAM 20MB. Σκληρός, δεύτερο Floppy έγχρωμο stereo monitor, πολλά βιβλία, παιχνίδια, προγράμματα λόγω ανάγκης μόνο 280.000. Επίσης ηχεία 120W μόνο 50.000. Γιώργος, απόγευμα. Τηλ.: 9649130.

Ξεπούλημα: Amiga 500-600-2000 από 67.000, ATonce 286 26.000, Samplers. AT286/386/486 από 89.000. Σκληροί δίσκοι, οθόνες, κάρτες VGA, φίλτρα, εκτυπωτές, joysticks, προγράμματα. Εγγυημένο SERVICE. Ανταλλαγές. Microstar Computers. Χρήστος Κράβαρης. Τηλ.: 5989701.

PLOTTER ΖΗΤΕΙΤΑΙ HEWLETT-PACKARD DRAFT - PRO - EXL. ΣΕ ΚΑΛΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ. ΚΥΡΙΟΣ ΠΑΧΝΗΣ. ΤΗΛ.: 6851721.

Ζητάω περιφερειακό MULTIFACE 3 για Spectrum t3. Παναγιώτης Μαρουλάς. Τηλ.: 6029919.

AMIGA! SAMPLER 7000 - MIDI 4000 - VIDEO DIGITIZER 19.000. ΜΝΗΜΕΣ - DRIVES - SCANNER GENLOCKS - MODEMS - SPLITTERS - HARD DISKS. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ για ΦΩΤΟΓΡΑΦΟΥΣ και πελατολόγια αποθήκης - Ετικετογράφοι, διευθυνσιογράφοι - έσοδα - έξοδα - SAMPLER ATARI 7.000. ΥΠΕΥΘΥΝΟ SERVICE. Γρηγοριάδης Ιάκωβος. Τηλ.: 6852730 - 6610714.

ΔΙΣΚΕΤΕΣ NONAME 3.5" 98 ΔΡΧ., 1.2 επώνυμες 160, 1.44 επώνυμες 240, αντικαταβολές παντού. Τηλ.: 9337364.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ, κασετόφωνο αυτοκινήτου, τηλεόραση, φωτογραφική μηχανή, drive 3.5", γυαλιά ηλίου, ραντάρ, VIDEO, WALKMAN, βιβλία. Τηλ.: 9337364.

ΟΔΗΓΟΣ ΑΓΟΡΑΣ

ATARI

Αντιπροσωπεία: A. SYSTEMS, Πειραιώς 62, τηλ.: 4260113, 4261434-5

520 STE
(COMPUTER)

512 K RAM
CPU: 68000/8 MHz
Graphics: 640x400(mono), 640x200, 320x200 με 4 ή 16 από 4.096 χρώματα.
Ηχος: 6 κανάλια PCM stereo

1040 STE
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68000/8 MHz
Graphics: Όπως στον 520.
Ηχος: 6 κανάλια PCM stereo

ATARI MEGA STE
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68000/16 MHz
Graphics: Όπως στον 520.
Ηχος: 6 κανάλια PCM stereo

ATARI TT
(COMPUTER)

8 MB RAM
CPU: 68030/32 MHz
Graphics: Όπως στον 520.
Ηχος: 6 κανάλια PCM stereo

ATARI LYNX
(HAND-HELD CONSOLE)

8 MB ROM στο cartridge
CPU: 6502/16 MHz
Graphics: 160x102 με 16 από 4.096 χρώματα.
Ηχος: 3 κανάλια stereo
Sprites: Ειδικές hardware ρουτίνες αξιοποιούν όλα τα γραφικά σαν sprites.

COMMODORE

Αντιπροσωπεία: Computer Agent, Βουλιαγμένης 447, τηλ.: 9954855-6

AMIGA A-500
(COMPUTER)

512 K RAM
CPU: 68000/7.14 MHz
Graphics: Προγραμματιζόμενα modes από 640x400 μέχρι 640x200, 4.096 χρώματα.
Ηχος: 4 κανάλια stereo

AMIGA A-2000
(COMPUTER)

1 MB RAM
68000/7.14 MHz
Graphics: Όπως στην A-500.
Ηχος: 4 κανάλια stereo

AMIGA A-3000
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68030/16 ή 25 MHz
Graphics: Όπως στην A-500.
Ηχος: 4 κανάλια stereo

AMIGA A-500+
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68000/7.14 MHz
Graphics: Όπως στην A-500.
Ηχος: 4 κανάλια stereo

C64
(GAME SYSTEM)

4 MB ROM στο cartridge
CPU: 6502/1 MHz
Graphics: 160x200, 16 χρώματα.
Ηχος: 4 κανάλια

ACORN

Αντιπροσωπεία: ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ Α.Ε., Ακαδημίας 98, Πλ. Κάνιγγος, τηλ.: 3622478, 3644351, 3607836

ARCHIMEDES A-310
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor με 4.096 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-3000
(COMPUTER)

512 KB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor, με 4.096 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-410
(COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor, με 4.096 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-420
(COMPUTER)

2 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor με 4.096 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-440
(COMPUTER)

4 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor, με 4.096 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

AMSTRAD

Αντιπροσωπεία: AMSTRAD HELLAS, Πολυτεχνείου 12, τηλ.: 5230742-3-4

AMSTRAD 464+
(COMPUTER)

64 K RAM
CPU: Z80A/4 MHz
Graphics: 160x200 (2 χρώματα), 320x200 (4 χρώματα), 640x200 (16 χρώματα) από παλέτα 4.096 χρωμάτων.
Ηχος: 3 κανάλια stereo

AMSTRAD 6128+
(COMPUTER)

128 K RAM
CPU: Z80A/4 MHz
Graphics: 160x200 (2 χρώματα), 320x200 (4 χρώματα), 640x200 (16 χρώματα) από παλέτα 4.096 χρωμάτων.
Ηχος: 3 κανάλια stereo.

AMSTRAD GX4000
(GAME CONSOLE)

128 K ROM στο cartridge
CPU: Z80A/4 MHz
Graphics: Όπως στον AMSTRAD 464+.
Ηχος: Όπως στον AMSTRAD 464+.
Sprites: 32

NINTENDO

Αντιπροσωπεία: C. ITOH & CO HELLAS Ltd (Nintendo), Καραγεώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES)
(GAME CONSOLE)

1 MB ROM στο cartridge
CPU: 6502/1 MHz
Graphics: 256x240 με 16 από 52 χρώματα.
Ηχος: 3 κανάλια
Sprites: 64

SUPER NES
(GAME CONSOLE)

16 MB ROM στο cartridge
CPU: 65C816/3.58 MHz
Graphics: 512x512 με 256 από 32.768 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo
Sprites: 128

NINTENDO GAMEBOY
(HAND-HELD CONSOLE)

64 K ROM στο cartridge
CPU: Z80A/1 MHz (ειδική σχεδίαση)
Graphics: 4 αποχρώσεις του γκρι.
Ηχος: 4 κανάλια stereo
Sprites: 40

SEGA

Αντιπροσωπεία: INTERIA A.E., Ελ. Βενιζέλου 9, τηλ.: 9563893, 9565708

SEGA MASTER SYSTEM
(GAME CONSOLE)

CPU: Z80
Graphics: 256x192 με 16 από 64 χρώματα.
Ηχος: 3 κανάλια
Sprites: 64

SEGA MEGADRIVE
(GAME CONSOLE)

CPU: 68000/8 MHz και Z80B
Graphics: 320x224 με 64 από 512 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo
Sprites: 80

SEGA GAMEGEAR
(HAND-HELD CONSOLE)

CPU: Z80A/3.58 MHz
Graphics: 160x146 με 32 από 4.096 χρώματα.
Ηχος: 4 κανάλια stereo

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο........: με το ποσό των 6.950 δρχ., αντί των 7.700 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δεν μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

____

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ____________

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.

Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________________

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2.500 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 200 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

☐ **Computers**

☐ **Software**

☐ **Περιφερειακά**

☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ____________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ____________ ΤΗΛ. ____________

ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________________ ΗΜ/ΝΙΑ ____________

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ADVENTURE'S Magic

Είμαστε πολύ περήφανοι, γιατί πρώτοι απ' όλους - σ' όλο τον κόσμο, απ' όσο τουλάχιστον ξέρω - κάνουμε μια πλήρη και σε βάθος παρουσίαση του SPACE QUEST 5. Και μάλιστα το τελειώσαμε και με φουλ σκορ(!), από πρωτότυπο πακέτο, πριν ακόμα έρθει και φυσικά κυκλοφορήσει κανονικά το πρόγραμμα στη χώρα μας. Αυτό έγινε, αφού κατορθώσαμε να πείσουμε την Greek Software, την επίσημη αντιπροσωπία της Sierra στη χώρα μας, να φροντίσει να μας φέρει ένα πακέτο από την Αγγλία με D.H.L., ώστε να το έχουμε έγκαιρα στα χέρια μας και η παρουσίασή του από το Pixel να γίνει πριν το πρόγραμμα κυκλοφορήσει επίσημα στην αγορά. Μετά από ένα φοβερό αγώνα δρόμου, το κατορθώσαμε! Μια ακόμη μοναδική προσφορά του περιοδικού μας προς όλους εσάς, τους πιστούς αναγνώστες του.

Επιτέλους, κατορθώσαμε να λύσουμε μερικά εσωτερικά προβλήματα που αφορούσαν τις φωτογραφήσεις των adventures. Ετσι, θα μπορούμε από εδώ και πέρα να παρουσιάζουμε κανονικά τα adventures αυτά που "κλειδώνουν" το πληκτρολόγιο και δεν επιτρέπουν μ' αυτόν τον τρόπο να κάνουμε "capture" τις οθόνες, χρησιμοποιώντας διάφορα utilities. Εξαιτίας του παραπάνω προβλήματος, πολλά adventures περίμεναν στη "σκιά". Να αναφέρω μερικά: COUNTDOWN, MARTIAN MEMORANDUM και AMAZON, LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2, CURSE OF ENCHANTIA, BARGON ATTACK DAUGHTER OF SERPENTS και άλλα πολλά. Και πρέπει κάποτε να τελειώσουν όλα αυτά για να δούμε και μερικά R.P.Gs, όπως σας έχουμε υποσχεθεί, δηλαδή τα ELVIRA 2, WAXWORLD, MIGHT AND MAGIC: CLOUDS OF XEEN, UNDERWORLD 1, ULTIMA 7: THE BLACK GATE, ULTIMA 2 και άλλα. Εχετε δηλαδή πάρα πολλά να δείτε από τις στήλες αυτές στα προσεχή τεύχη του PIXEL. ADVENTURE CLUB και ...ξερό ψωμί, λοιπόν, όπως πρέπει να λέει κάθε συνειδητός adventurer στη χώρα μας.

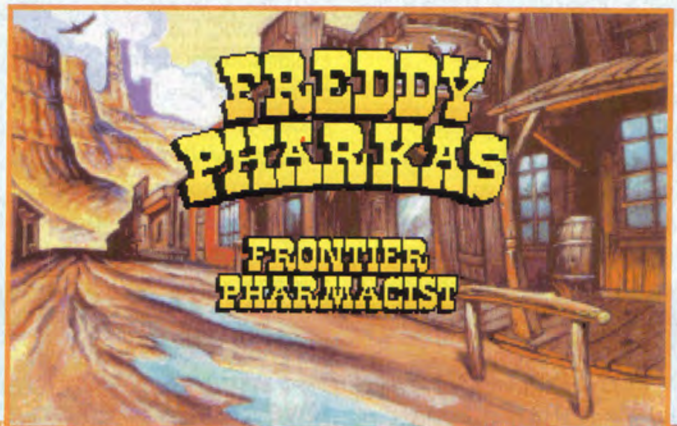
Πρέπει να ξεκαθαρίσω ότι σχεδόν όλες οι παρουσιάσεις τον τελευταίο χρόνο έγιναν σε ένα PC 386/40. Υπήρχε πρόβλημα, όπως είχατε καταλάβει και είχατε επισημάνει επανειλημμένα στα γράμματά σας, με την κάρτα ήχου που είχα. Την καλή, αλλά αρκετά παλιά, Adlib. Κατόρθωσα επιτέλους να αποκτήσω την PRO AUDIO SPECTRUM 16, την καλύτερη κάρτα ήχου που κυκλοφορεί αυτήν τη στιγμή. Η ποιότητά της είναι κάτι το εκπληκτικό. Ετσι, από το τεύχος αυτό, θα μπορώ να παρουσιάζω πολύ καλύτερα τις ηχητικές δυνατότητες της κάθε περιπέτειας. Για όσους ενδιαφέρονται να την αποκτήσουν δεν ξέρω αν κυκλοφορεί στην Ελλάδα, όσοι όμως έχουν VISA μπορούν να την αποκτήσουν πανεύκολα από κάποιο Mail - Order κατάστημα της Αμερικής, στην τιμή περίπου των 45.000 δρχ.

Επειδή πολλοί από εσάς γράφετε στη στήλη ADVENTURE SOS και ζητάτε λύσεις διαφόρων adventures, θέλω να σας ξεκαθαρίσω το εξής: Πέρυσι, η ANUBIS κυκλοφόρησε το ADVENTURES: ΟΙ ΜΥΘΙΚΟΙ ΠΑΠΥΡΟΙ ΤΗΣ ΑΡΑΔΑΙΝΙΑΣ, το οποίο περιέχει τις λύσεις 24 adventures. Οσοι δεν το έχετε αγοράσει ακόμη, χάνετε πραγματικά! Ενα αντίστοιχο, το οποίο θα περιλαμβάνει τις λύσεις των: INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, DARK SEED, LEGEND OF KYRANIA, KING' S QUEST 6, SPACE QUEST 5, QUEST FOR THE GLORY 3, SPELLCASTING 201 και 301, REX NEBULAR, HOOK, LURE OF THE TEMPTRESS, LAURA BOW 2, PLAN 9 FROM OUTER SPACE, LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2, COUNTDOWN, AMAZON, ALTERED DESTINY, GOBLIIINS, FASCINATION, BARGON ATTACK, WEEN, THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, GATEWAY, STAR TREK: THE 25th ANNIVERSARY αλλά και τις λύσεις των 256χρωμων εκδόσεων των POLICE QUEST 1, LARRY 1, SPACE QUEST 1 και QUEST FOR THE GLORY 1, που θα κυκλοφορήσει στο διάστημα ανάμεσα στο Πάσχα και το Σεπτέμβριο. Η καθυστέρησή του (το είχαμε υποσχεθεί για τις μέρες του Πάσχα) οφείλεται αποκλειστικά σε μένα, αφού προσπαθώ να εντάξω σ' αυτό και τις λύσεις των CURSE OF ENCHANTIA, DAUGHTER OF SERPENTS, ECOQUEST 2, RING WORLD, INCAS και μερικών άλλων ακόμη! Δηλαδή θα είναι ένα βιβλίο-μαμούθ, πρωτοφανές για τα ελληνικά - και όχι μόνο - δεδομένα. Μη μας ζητάτε, λοιπόν, τις λύσεις των πιο πάνω adventures. Δεν γίνεται να σας τις στείλουμε, εφόσον θα εκδοθούν σε βιβλίο. Απλά, κάνετε λίγη υπομονή ακόμη, και το βιβλίο για τα ADVENTURES (τόμος τρίτος), ένα πραγματικά χρυσό δώρο, θα είναι κοντά σας. Το καλύτερο δώρο που μπορείτε να κάνετε στον εαυτό σας ή σε ένα φίλο σας.

Νέα της ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

Από τη Sierra περιμένουμε το ECOQUEST 2 και το FREDDY PHARKAS: FRONTIER PHARMACIST, ένα σατιρικό καουμπόικο adventure, από το Al Lowe, το δημιουργό του Larry!!! και από την Dynamix το BETRAYAL AT KRONDOR. Τα επόμενα adventures της Sierra θα είναι τα LARRY 6 και POLICE QUEST 4. Μια καινούρια εταιρία, η Tsunami, κυκλοφόρησε το RINGWORLD, το οποίο στηρίζεται στην ομώνυμη νουβέλα επιστημονικής φαντασίας του περιβόητου Larry Niven που έχει πουλήσει συνολικά, ούτε λίγο ούτε πολύ, 5.000.000 βιβλία!!! Ναι, διαβάζετε σωστά. Εξωπραγματικά νούμερα πάντως.

Η Tsunami αποτελείται βασικά από πρώην στελέχη της Sierra, τα δε adventures της θα τα κυκλοφορεί η Accolade, αντί της Electronic Arts που είχαν συμφωνήσει αρχικά, όπως γράψαμε και στο Pixel Ιανουαρίου. Το επόμενο adventure της θα είναι το BLUE FORCE και δημιουργός του είναι ο γνωστός Jim Walls που έφτιαξε τα Police Quests και το Codename: Iceman. Η Tsunami τον έπεισε να σπάσει το συμβόλαιό του με τη Sierra και να συνεργαστεί μαζί της!!! Η Sierra, σε απάντηση της κίνησης αυτής, υπέγραψε συμβόλαιο με τον πρώην διευθυντή της αστυνομίας του Λος Αντζελες, τον Daryl Gates, για να συνεχίσει τη σειρά των Police Quests!!! Χαμός δηλαδή. Η Lucas Arts έχει σχεδόν έτοιμο το DAY OF THE TENTACLE, δηλαδή το MANIAC MANSION 2. Σ' αυτό το adventure σε ένα δωμάτιο θα υπάρχει ένας υπολογιστής, όπου ο χρήστης θα μπορεί να παίζει ολόκληρο το Maniac Mansion 1! Εκπληκτικό, ε;! Η Activision έχει σχεδόν έτοιμο το RETURN TO ZORK με τρισδιάστατα γραφικά. Η έκδοσή του σε CD θα είναι πολύ πιο πλούσια σε εικόνες, μια και είναι γυρισμένο με επαγγελματίες ηθοποιούς!!! Η ICOM κυκλοφορεί το νέο της adventure, μόνο για CD, το εκπληκτικό BEYOND SHADOWGATE, ενώ παράλληλα κυκλοφόρησε και το SHADOWGATE για τα Windows! Η Interplay κυκλοφόρησε το STONEKEEP, ένα R.P.G., που επεκτείνει το στιλ του UNDERWORLD σε πολύ υψηλά επίπεδα, μια και είναι σχεδόν όλο βιντεοσκοπημένο





και όχι ζωγραφισμένο! Ειδικά για τα ηχητικά εφέ χρησιμοποίησαν μια εντελώς πρωτοποριακή τεχνική, την οποία επεξεργάζονταν ειδικοί για μια δεκαετία!!!

Πάντως, απ' όλους τους ειδικούς του αμερικανικού Τύπου, το STONEKEEP θεωρήθηκε ως το καλύτερο adventure/R.P.G. που έχει κυκλοφορήσει μέχρι στιγμής. Θεωρείται μια πραγματική επανάσταση στο χώρο. Ανυπομονώ να το δω.

Η Microprose ετοιμάζει το RETURN OF THE PHANTOM, το οποίο χρησιμοποιεί το user-interface του Rex Nebular. Η New World Computing έχει σχεδόν έτοιμο το DARK SIDE OF XEEN. Επειδή όμως στα προηγούμενα νέα μερικά πράγματα δεν έγιναν πολύ κατανοητά, να τα ξαναγράψω. Το CLOUDS OF XEEN είναι ένα αυτόνομο R.P.G. Περιλαμβάνει όμως μερικές τοποθεσίες που δεν μπορείς να τις επισκεφθείς. Αν λοιπόν το κρατήσεις στο σκληρό δίσκο, αφού το τελειώσεις, και προσθέσεις το DARK SIDE OF XEEN, όταν αυτό κυκλοφορήσει, τότε ένας καινούριος κόσμος, το THE WORLD OF XEEN, θα δημιουργηθεί, όπου θα μπορείς να επισκεφθείς και τις τοποθεσίες οι οποίες πριν ήταν κλειστές. Η Origin κυκλοφόρησε ήδη το UNDERWORLD II και το ULTIMA VII: THE SERPENT ISLE που είναι το δεύτερο μέρος του ULTIMA VII: THE BLACK GATE. Οι προγραμματιστές της δουλεύουν ήδη πάνω στο ULTIMA X!!! Η SSI θα κυκλοφορήσει τέλη Απριλίου - αρχές Μαΐου τα EXE OF BEHOLDER 3, ενώ ήδη κυκλοφορεί το εκπληκτικό VEIL OF DARKNESS. Η Legend κυκλοφόρησε ήδη το EPIC THE UNREADY, ενώ τα πιο σημαντικά νέα έρχονται από την Cyberdreams. Τηλεφώνησε στα γραφεία του περιοδικού μας και μας πληροφόρησε ότι έχουν σχεδόν έτοιμο το DARK SEED 2. Η Microprose κυκλοφόρησε επίσης το φανταστικό THE LEGACY: REALM OF TERROR, ενώ η Merit ετοιμάζει ένα νέο adventure (;), το KRONOLOG, στο οποίο ένας ταξιδευτής του χρόνου, φιλο-ναζί, επιστρέφει στην εποχή του Χίτλερ και του δίνει την πυρηνική βόμβα!!! Η Interplay στην έκδοση για CD του γνωστού μας STAR TREK χρησιμοποίησε τις φωνές των Leonard Nimoy και William Shatner! Η KOEI ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει το πρώτο της adventure, το INI-NDO, που θα εξελίσσεται στην Ιαπωνία. Η Virgin στην έκδοση για CD του DUNE έβαλε αυθεντικά κομμάτια από την κινηματογραφική ταινία, ενώ στο KYRANDIA έβαλε εκπληκτικό speech. Το πιο σημαντικό γεγονός όμως στο χώρο των CD υπήρξε η κυκλοφορία, επιτέλους, του εκπληκτικού THE 7th GUEST της Virgin. Η ατμόσφαιρά του, ως παραγωγή θρίλερ - τρόμου, ξεπερνά και αυτή των κινηματογραφικών ταινιών!!! Τα γραφικά του είναι ανεπανάληπτα και απαιτεί μίνιμουμ 386. Τελειώνοντας, για να μην το ξεχάσω: Μίνιμουμ 386 απαιτεί και το εκπληκτικό, όπως γράψαμε και πιο πριν, STONEKEEP της Interplay. Μίνιμουμ 386! Πού φτάσαμε και τι έχουμε ακόμα να δούμε.









SPACE QUEST 5

THE NEXT MUTATION

SPRINT. Μια από τις μεγαλύτερες τηλεφωνικές εταιρίες–δίκτυα στην Αμερική. Καταγράφεται στην ιστορία των προγραμμάτων ψυχαγωγίας, και ειδικότερα των adventures, ως η πρώτη εταιρία που αναλαμβάνει το επίσημο σπονσονάρισμα ενός τέτοιου προγράμματος. Ποιος τολμάει πια να μιλάει για παιχνίδια και gamers, λες και βρισκόμαστε ακόμη στο 1980. Τώρα πια μιλάμε για πραγματικούς οικονομικούς κολοσσούς και διαφημιστική λογική που ξεπηδάει κατευθείαν μέσα από το Χόλιγουντ.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

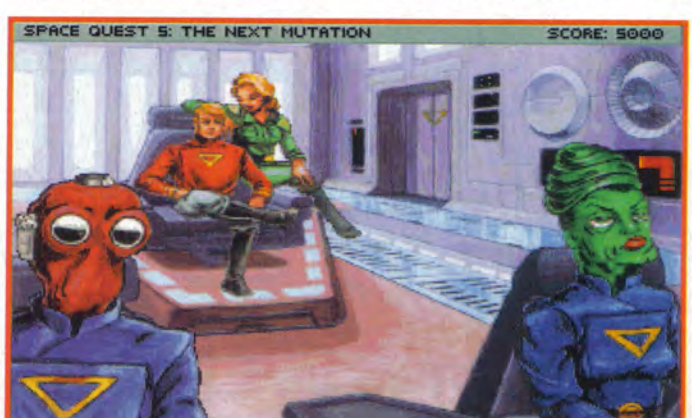
Η Sprint, λοιπόν, πλήρωσε ένα μέρος των εξόδων που απαιτήθηκαν για την κατασκευή του Space Quest 5. Αγνωστο παραμένει "πόσο" είναι αυτό το μέρος. Ομως, για την ενημέρωσή σας και μόνο, να σημειώσω ότι ο μέσος όρος των εξόδων για τη δημιουργία ενός adventure, σε CD, έχει φθάσει στα 2.000.000 δολάρια, δηλαδή στις 400.000.000 δρχ.!!! Μη βιαστείτε να αμφισβητήσετε αυτά τα νούμερα, όσο και αν ζαλίζουν. Προέρχονται κατευθείαν από τον Arine Katz, διευθυντή του περιοδικού Electronic Games. Αν όμως το εν λόγω περιοδικό δεν λέει τίποτα σ' εσάς, σας πληροφορώ ότι είναι το κατ' εξοχήν περιοδικό που αναλαμβάνει, αλλά και έχει ειδικευτεί, στις περισσότερες έρευνες αγοράς για όλες τις μεγάλες εταιρίες παραγωγής αντίστοιχων προγραμμάτων.

Ας ξαναγυρίσουμε όμως στο θέμα μας. Η Sprint, επίσης, προσφέρει το Space Quest 5 δωρεάν σε κάθε νέο συνδρομητή της. Και, φυσικά, εδώ μιλάμε για δεκάδες χιλιάδες νέων συνδρομητών. Η Sierra, σε αντάλλαγμα, έχει βάλει σε διάφορα σημεία μέσα στο Space Quest 5 το λογότυπο της Sprint, ειδικότερα μάλιστα σ' αυτά που παραπέμπουν στην άμεση ή και τη μελλοντική χρήση υψηλής τεχνολογίας στο χώρο των επικοινωνιών ή των τηλεμεταφορών! Κατ' αυτόν τον τρόπο το γεγονός καταγράφεται αυτόματα στο υποσυνείδητο του κάθε χρήστη. Κάτι παρόμοιο, δηλαδή, με αυτά που βλέπουμε στον κινηματογράφο και έχουν ονομαστεί ως "γκρίζα διαφήμιση". Δηλαδή εκεί που βλέπεις μια ταινία, να βλέπεις ένα μπουκάλι της coca-cola ή έναν Atari ή ένα πακέτο τσιγάρα μάρκας Ασσος. Και φυσικά δεν σταματούν εδώ. Επειδή και η Sprint και η Sierra είναι μοναδικά ονόματα στο χώρο τους, μια σειρά δικτύων, βασισμένων σε υπολογιστές, ανέλαβαν τη διάθεση του Space Quest 5 στα μέλη τους και όχι μόνο. Βλέπουμε, δηλαδή, να δημιουργείται "ξαφνικά" μια τρομερή κίνηση στην αγορά με επίκεντρο ένα adventure.

Είναι σίγουρο ότι οι πωλήσεις του Space Quest 5 θα φθάσουν στα ύψη. Τα πάντα σπρώχνουν προς την επιτυχία. Εμάς όμως μας ενδιαφέρει ο θόρυβος αυτός από τη μεριά των αγαπημένων μας adventures, γιατί έτσι αναβαθμίζονται αντικειμενικά. Είναι



Και οι γυναίκες γδύνουν τους άντρες.



Το φινάλε.

ADVENTURE

εύλογο να περιμένουμε και άλλες τέτοιες κινήσεις, αν και εφόσον το Space Quest 5 αποδώσει εμπορικά. Προσωπικά το εύχομαι, για έναν επιπλέον λόγο: όλα αυτά δεν έγιναν σε βάρος της ποιότητας του εν λόγω adventure, αλλά είχαμε ακριβώς το αντίθετο αποτέλεσμα.

Προκαταβολικά ξεκαθαρίζοντας τη θέση μου, θέλω να τονίσω ότι το Space Quest 5 είναι ένα εκπληκτικό adventure. Σίγουρα είναι το καλύτερο της σειράς, και με διαφορά μάλιστα.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο Roger Wilco, ο πιο διάσημος καθαριστής στην ιστορία της ανθρωπότητας και του διαστήματος. Βρίσκεσαι στη διαστημική βάση Starcon. Παίρνεις μέρος σ' ένα τεστ για την απόκτηση διπλώματος κυβερνήτη. Φυσικά οι γνώσεις σου αγγίζουν το μηδέν, αλλά ποιος νοιάζεται γι' αυτό; Λίγο το "κλέψιμο" στο διαγώνισμα, λίγο ένας ποντικός που βραχυκυκλώνει τα κυκλώματα του κομπιούτερ τη στιγμή που βγάζει τα αποτελέσματα (!) και ιδού, ως εκ θαύματος, παίρνεις το δίπλωμά σου με άριστα. Στη βάση γνωρίζεις και την Ambassador Wankmeister, αυτήν που στο Space Quest 4, και στην εποχή του S.Q.10, είχες δει σ' ένα ολογράφημα ως τη μητέρα του μελλοντικού γιου σου!!!

Ως κυβερνήτης αναλαμβάνεις ένα από τα μεγαλύτερα αστρόπλοια-σκουπιδιάρικα της βάσης. Αυτό, φυσικά, δεν σε πτοεί καθόλου. Κυβερνήτης να 'σαι, και όπου να 'σαι. Το όραμα μιας ζωής. Αναλαμβάνεις να μαζέψεις τα τοξικά απόβλητα που υπάρχουν σε διάφορους πλανήτες, την προέλευση των οποίων έχει έρθει να εξυπηρετήσει η "πρέσβειρα" Wankmeister.

Πολύ γρήγορα θα βρεθείς μέσα σε μια δίνη γεγονότων που δεν θα μπορούσες να φανταστείς ποτέ. Κάπου μέσα στο διάστημα ένα εργαστήριο πειραματίζεται πάνω σε ένα νέο είδος "σούπας" που θα επιφέρει γενετικές αλλαγές στους ανθρώπους, έτσι ώστε να μπορούν να κατοικούν σε πλανήτες με τις πιο αντίξοες συνθήκες (έλλειψη οξυγόνου, μόλυνση κ.λπ.). Ακούγεται φιλόδοξο, ε; Και ήταν. Γιατί τελικά τα πειράματα κατέληξαν σε



Η γυναίκα-ρομπότ που σε κυνηγά για τα χρέη από τη σφυρίχτρα του SQ2.



Αφού έχεις ήδη κάνει ορατό το σκάφος της WD40.



Λίγο πρίν εξοντώσεις την WD40, τη γυναίκα-ρομπότ που σε κυνηγά.



Στον Goliath με το μεταλλαγμένο πλήρωμα.



Ο Cliffy σου δείχνει σε ποιό σημείο να μπεις στον Goliath.

ADVENTURE

στραβό δρόμο, με αποτέλεσμα να δημιουργούν ένα νέο είδος μεταλλαγμένων ανθρώπων, απαίσιων στην όψη και εντελώς αδίστακτων. Τα πράγματα χειροτερεύουν όταν η αγαπημένη σου "πρέσβειρα" Βεατρίκη πέφτει θύμα μιας τέτοιας μεταλλαγής.

Θα μπορέσεις να τη σώσεις; Θα μπορέσεις να βρεις έγκαιρα την πηγή παραγωγής αυτών των επικίνδυνων πειραμάτων; Θα μπορέσεις να σταματήσεις τους μεταλλαγμένους που απειλούν να κατακτήσουν το διάστημα; Τι ρόλο παίζει ο Captain Quirk σ' όλη αυτήν την ιστορία; Θα τα καταφέρεις ως κυβερνήτης του Gureka; Και το χειρότερο απ' όλα: Θα καταφέρεις να γλιτώσεις από την W40, μια droid-woman, η οποία έχει έρθει να εισπράξει τα χρήματα που ακόμη χρωστάς για τη σφυρίχτρα που είχες παραγγείλει στο Space Quest 2, ή θα σε εξοντώσει τελείως;

Ενα πολύ καλοδουλεμένο σενάριο, με πλήθος πραγματικά έξυπνων ιδεών και, το κυριότερο, διανθισμένο με ένα εξαίρετο χιούμορ, ικανό να "λυγίσει" και τον πιο αγέλαστο άνθρωπο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι εκπληκτικά. Υπέροχες εικόνες, πανέμορφοι χρωματισμοί, πολύ καλό animation. Το animation, όταν προσπαθείς να μπεις στο αόρατο σκάφος της droid-woman, είναι πέρα από κάθε περιγραφή. Ειδικά τα γραφικά του αστρόπλοιου είναι πανέμορφα. Ο ήχος του είναι επίσης εξαιρετικός. Εχει μερικά



Διαστημική ναυμαχία.



Ενώ καταψύχεις την Βεατρίκη για να την σώσεις.



Ενώ σώζεις τον Cliffy.



Στον πλανήτη Clorox II.

πολύ καλά μουσικά θέματα και πληθώρα ηχητικών εφέ. Προσωπικά άκουγα επί ώρες το μουσικό κομμάτι στον πλανήτη kiz Urazgubi, εκεί δηλαδή όπου σου επιτίθεται η droid-woman. Ακόμη και όταν έγραφα αυτό, έχοντας ακινητοποιήσει μια οθόνη στον πλανήτη αυτόν, απολάμβανα το μουσικό θέμα.

Ο χειρισμός του στηρίζεται στο κλασικό πια user-interface της Sierra. Εχει προστεθεί όμως ένα καινούριο icon, το COMMAND icon, με το οποίο δίνεις εντολές στο πλήρωμά σου. Τα πάντα θα άγγιζαν το τέλειο στο adventure αυτό, αν δεν υπήρχαν κάποια, μικρά ευτυχώς, προβλήματα στο χειρισμό του. Για παράδειγμα: Είναι γνωστό, τουλάχιστον μέχρι τώρα, ότι, για να καθίσεις σε μια καρέκλα, π.χ. σ' αυτήν του κυβερνήτη, στο σκάφος σου, χρησιμοποιείς τον HAND κέρσορα. Στο spacebar όμως, για να καθίσεις στην καρέκλα του τραπεζιού όπου κάθεται το πλήρωμά σου, κάνεις κλικ τον WALK κέρσορα! Ακούγεται απλό, αλλά μπορεί να σε ταλαιπωρήσει αρκετές ώρες.

Και φυσικά το απαραίτητο επιδόρπιο, δηλαδή τα κλασικά πια Bugs. Στον πλανήτη όπου σε κυνηγά το W40, η droid-woman, η σωστή δράση είναι να πας αριστερά στις σπηλιές. Πάνω τώρα, πριν από τον κορμό του πεσμένου δέντρου, προχώρησε βόρεια, στο δέντρο που βρίσκεται κοντά στον καταρράκτη (κάνε κλικ στην αρχή του κορμιού, αλλιώς μπαίνεις μέσα στον πεσμένο κορμό! - ένα από τα προβλήματα του χειρισμού που λέγαμε). Σπάει το κλαδί και πέφτεις στη λίμνη. Αντί γι'

ADVENTURE

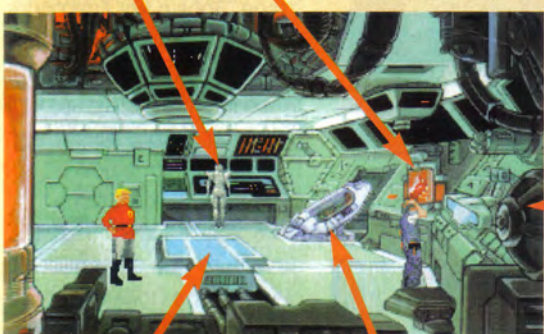
ADVENTURE CLUB

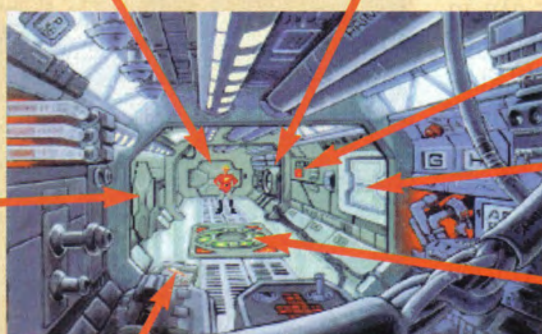
ΤΟ ΣΚΑΦΟΣ ΣΟΥ ΚΑΙ ΟΙ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ

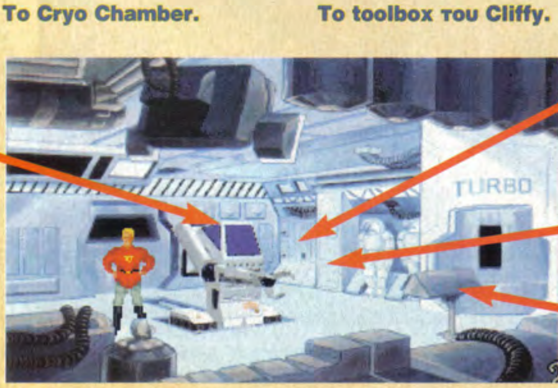












ADVENTURE

αυτό, εσύ μπες μέσα στον πεσμένο κορμό - γέφυρα. Από εκεί, και ενώ φαίνονται τα μάτια σου, κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στο κλαδί, το οποίο στην προηγούμενη περίσταση έσπασε λόγω του βάρους σου. Ενώ λοιπόν τώρα βρίσκεσαι μέσα στον άλλο κορμό, το κλαδί θα σπάσει, θα ακουστεί ο ήχος του πεσίματός του στο νερό και ξαφνικά θα βρεθείς στην από κάτω οθόνη!!!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Τι να πρωτοπώ για την ατμόσφαιρά του. Σας αρκεί το ότι είναι το πιο διαστημικό απ' όλη τη σειρά των Space Quests; Είναι υποβλητική, πειστική, το σκάφος σου και ο χειρισμός του εξαίσια, ό,τι ακριβώς δηλαδή έλειπε από τα προηγούμενα της σειράς. Η δράση του είναι πολύ καλή. Δυστυχώς, όπως σε όλα τα animated adventures, δεν είναι πολύ μεγάλη, αλλά είναι πλούσια σε έξυπνες και πρωτότυπες ιδέες. Θα αναφέρω τη σειρά των γεγονότων που πρέπει να ακολουθήσετε από εκεί όπου τελειώνει το "Αρχίζοντας την περιπέτεια". Από τους δύο πρώτους πλανήτες πάρε τα τοξικά απόβλητα. Στον πρώτο πρέπει να βρεις τρόπο να "ηρεμήσεις" τον απρόσκλητο επιβάτη σας, το ζωάκι Spike. Στον τρίτο πλανήτη πρέπει να εξουδετερώσεις το W40, να γυρίσεις στο σκάφος σου, να ξαναπάς κάτω και να πάρεις ένα μηχάνημα από το αόρατο σκάφος του W40. Μετά πας στο Starbar. Από εδώ, και αφού ελευθερώσεις τον μηχανικό σου, πρέπει να πας στον πλανήτη Clorox II. Μετά πρέπει να πας στον πλανήτη Thrakus, να σώσεις κατ' αρχάς την "πρέσβειρα", να αποφύγεις το αστρόπλοιο Goliath, να ξαναγλιτώσεις τον μηχανικό σου, να πας στο διαστημικό εργαστήριο, στο 41666, να γιατρέψεις την αγαπημένη σου, αφού πρώτα εσύ ξαναγίνεις άνθρωπος από μύγα. Με τη βοήθεια του W40 εντόπισε τον Goliath και πήγαινε σ' αυτόν. Μετά πρέπει να καταφέρεις να μπεις μέσα στον Goliath, να εξουδετερώσεις τους μεταλλαγμένους, να τους γιατρέψεις και φυσικά, στο τέλος, να πολεμήσεις και να νικήσεις το διαβολικό Captain Quirk και το φοβερό Bolb. Καλή τύχη, γιατί θα σου χρειαστεί σίγουρα. Πώς μπαίνεις στον Goliath; Οταν τον ξανασυναντήσεις, διάταξε τον Cliffy, από τη γέφυρα, να ενεργοποιήσει το "CLOAK SHIP". Εχοντας αέρα, και αφού σου δείξει ο Cliffy από πού πρέπει να μπεις, πάρε το ένα-pod και μπες στον Goliath, κόβοντας το εξωτερικό περίβλημά του. Περίμενε μέχρι να φύγει ο φρουρός. Βάλε το warp distributor στην κονσόλα, στην κορυφή της σκάλας. Περίμενε να ξαναφύγει ο φρουρός και μπες στην πόρτα βόρεια. Ανοιξε τη σχάρα και μπες στο maze. Ξεκινάς στο Level 8. Πήγαινε βόρεια, δεξιά, βόρεια και βόρεια στο shaft. Ανέβα, αποφεύγοντας το ασανσέρ, στον 6ο. Μπες μέσα. Πήγαινε νότια, αριστερά, βόρεια, βόρεια, δεξιά, βόρεια και ξανά βόρεια στο shaft. Αποφεύγοντας το ασανσέρ, ανέβα στον 4ο. Πήγαινε νότια, αριστερά, βόρεια, βόρεια, αριστερά, αριστερά, βόρεια και ξανά βόρεια στο shaft. Ανέβα στον 2ο, αποφεύγοντας το ασανσέρ. Μπες και πήγαινε νότια, νότια, αριστερά, νότια, δεξιά, νότια. Εδώ απενεργοποίησε τις ασπίδες (shields) του Goliath.

Το Space Quest 5 είναι ένα adventure που θα γράψει ιστορία για πάρα πολλούς λόγους. Είναι από κάθε άποψη πάρα πολύ καλό. Με διαφορά, το καλύτερο της σειράς. Μην το χάσετε.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

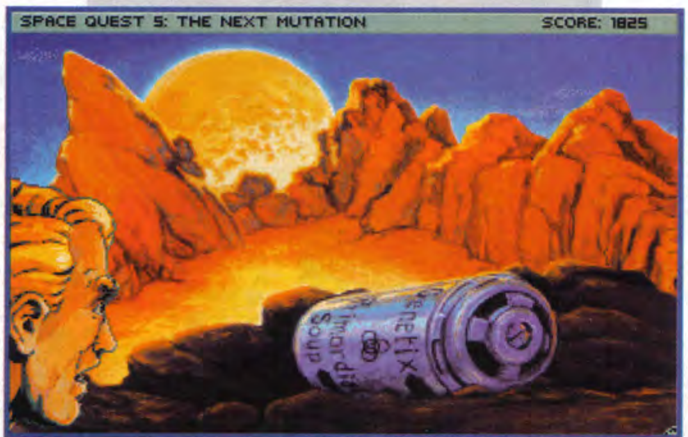
Ξεκινώντας, πήγαινε μια οθόνη βόρεια. Εδώ κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στην πόρτα και μετά κλικ τον HAND κέρσορα σ' αυτήν, για να μπεις μέσα (+5). Εχει ήδη αρχίσει το



Στο κέντρο ερευνών, μεταλλαγμένος σε μύγα.



Στο starbar λίγο πριν από την έκρηξη.



Βλέποντας το βαρέλι με το "τοξικό υλικό" μαθαίνεις τις συντεταγμένες του κέντρου ερευνών.

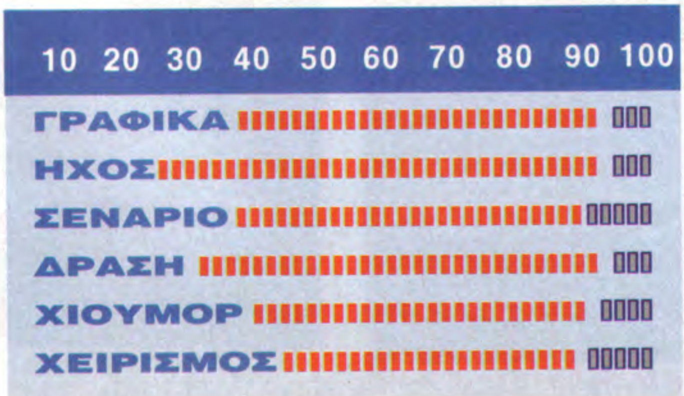
ADVENTURE

διαγώνισμα. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στην άκρη της οθόνης με το τεστ, για να αλλάξεις οθόνη. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο διαγωνιζόμενο στ' αριστερά σου όπως βλέπεις. (Είναι πολύ έξυπνος.) Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο θρανίο του. Βλέπεις ποια ερώτηση έχει σημειώσει για το πρώτο θέμα (+5/10). Αυτήν ακριβώς σημείωσε και εσύ στο δικό σου τεστ. Επανάλαβε την ίδια διαδικασία και για τις υπόλοιπες ερωτήσεις, βλέποντας κάθε φορά από το διπλανό σου τη σωστή απάντηση. Για κάθε ενδεχόμενο, οι σωστές απαντήσεις είναι: 1ο θέμα η "D", 2ο η "E", 3ο η "E", 4ο η "C", 5ο η "E", 6ο η "C", 7ο η "E", 8ο η "D", 9ο η "A" και 10ο επίσης η "A". Πρέπει να καθαρίσεις το Academy crest σαν ποινή για την αργοπορία σου στο διαγώνισμα. Βγαίνοντας στο διάδρομο, πήγαινε μια οθόνη νότια. Στην πιο νότια από τις δύο πόρτες, κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα και μετά κλικ τον HAND κέρσορα. Την ανοίγεις και πέφτουν διάφορα πράγματα. Με τον HAND κέρσορα πάρε το scrub-o-matic floor cleaner (+10/20) και τα bright orange safety cones (+10/30). Προχώρησε άλλη μια οθόνη νότια και μπες στο διάδρομο δεξιά. Κάνε κλικ τον LOOK και μετά τον TALK κέρσορα στο φρουρό που είναι μπροστά από το μόνιτορ. Προχώρησε όλο δεξιά, στο μικρό στρογγυλό ασανσέρ, στο κέντρο της οθόνης. Κατεβαίνεις στο academy crest όπου πρέπει να καθαρίσεις. Πάρε από το inventory σου τα safety cones και κάνε τα κλικ στο έδαφος. Αφού τα τοποθετήσεις στο έδαφος, πάρε από το

ΕΤΑΙΡΙΑ: ....**Sierra**
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ....**IBM και συμβατοί, Macintosh**
ΤΥΠΟΣ: ....**Icon driven 3D- graphics animated adventure**
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ......**Μέσο**

Απαιτεί 286 και πάνω και φυσικά σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει περίπου 8MB μαζί με τα saves. Υποστηρίζει EGA και VGA στην ίδια έκδοση, καθώς και όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής. Ειδικά για τους χρήστες των συμπιεστικών προγραμμάτων STACKER και SUPERSTOR υπάρχει η προειδοποίηση ότι θα χρειαστούν 17MB, μια και το πρόγραμμα είναι ήδη υπερ-συμπιεσμένο, αλλά και ότι πιθανόν να αντιμετωπίσουν προβλήματα όσον αφορά τον ήχο. Το πακέτο, που εξασφάλισε ειδικά για το περιοδικό μας η Greek Software, περιείχε 5 δισκέτες των 1.44.





inventory σου τον floor cleaner και κάνε τον κλικ στο έδαφος. Κάνε κλικ με τον HAND κέρσορα στον floor cleaner, στο έδαφος, και τώρα το ανοίγεις. Ξανακάνε κλικ σ' αυτό με τον HAND κέρσορα. Μπαίνεις και αρχίζεις το καθάρισμα. Κάνε συνεχή κλικ του mouse στο κίτρινο "άστρο", μέχρι να το καθαρίσεις όλο (+50/80). Αφού δεις τις σκηνές με τον captain Quirk και την ambassador Wankmeister, κάνε κλικ τον WALK κέρσορα στο άκρο της οθόνης, για να ανέβεις στο επάνω επίπεδο. Πήγαινε στο διάδρομο όλο αριστερά. Αφού δεις τις σκηνές με τον ποντικό και τη σύσκεψη, βρίσκεσαι ξανά στο διάδρομο. Σου λένε να πας να δεις τα αποτελέσματα, στο bulletin board. Πήγαινε μια οθόνη νότια. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στον πίνακα, στον τοίχο, όπου είναι μαζεμένος πολύς κόσμος. Είσαι ο απόλυτος νικητής. Κάνε κλικ στο δίπλωμα (+100/180). Μετά από μια εβδομάδα εκπαίδευσης, σε πάνε στο αστρόπλοιο GYREKA, το οποίο όμως είναι ένα διαστημικό σκουπιδιάρικο. Κάνε κλικ τον HAND κέρσορα στην καρέκλα σου. Κάνε κλικ τον COMMAND κέρσορα στην Flo, στ' αριστερά. Πες την "HAIL STARCON". Σου δίνουν άδεια αναχώρησης, καθώς και τους τόπους προορισμού σου. Κάνε κλικ τον COMMAND κέρσορα στον Droole και πες το "LAY IN COURSE". Δώσε τις συντεταγμένες του Gangularis, από το manual, δηλαδή τις 71552. Κάνε ξανά κλικ τον COMMAND κέρσορα στον Droole και πες του "REGULAR SPEED". Η συνέχεια... στις οθόνες σας.

SPELLCASTING 301

SPRING BREAK

Στους τακτικούς αναγνώστες του περιοδικού ο περιβόητος και λάγνος Steve Meretzky είναι γνωστός. Εχουμε παρουσιάσει τα SPELLCASTING 101 και 201 αλλά και το REX NEBULAR, η αρχική ιδέα του οποίου ήταν δικιά του και που τελικά έγραψε το εκπληκτικό Audio Log που υπάρχει στο εν λόγω πακέτο. Τα Spellcastings διακρίνονται για τον ερωτισμό τους αλλά και τη φαντασία τους. Είναι δύσκολα μια και απαιτούν πολύ σκέψη, υπομονή, επιμονή αλλά και χιούμορ. Το τελευταίο είναι και το πιο απαραίτητο. Γιατί το S301 δημιουργεί το πιο προχωρημένο μείγμα χιούμορ, ερωτισμού και δράσης που είχατε δει ως τώρα.

• *του Αντρέα Τσουρινάκη*

Στο SPELLCASTING 101: SORCERERS GET ALL THE GIRLS, ο ήρωάς μας, ο Ernie Geglebeak, όπου θέλει να σπουδάσει στο Sorcerer University, να αποκτήσει πλούτο και δόξα (σαν όλους τους Αμερικανούς), αλλά και το κυριότερο απ' όλα, να αποκτήσει την προσοχή της εκρηκτικής Lola Tigerbelly, πρέπει να αποδράσει από το σπίτι όπου τον κρατά έγκλειστο ο πατριός του. Αφού κατορθώσει να το σκάσει, πραγματοποιεί ένα από τα βασικά του όνειρα. Πάει στο πανεπιστήμιο και γράφεται σ' αυτό. Εκεί παρακολουθεί ανελλιπώς τα μαθήματά του την ημέρα και το βράδυ απολαμβάνει "άγρια" και καυτά πάρτυ. Αναπτύσσει μια "ρομαντική" σχέση με τη Hillary ,τη γυναίκα του καθηγητή του Otto Tickinglock. Μετά από τρεις εβδομάδες το πανεπιστήμιο δέχεται την επίθεση κάποιων κλεφτών. Ολοι οι φοιτητές δείχνουν να 'χουν εξαφανιστεί. Και το κυριότερο η παντοδύναμη μηχανή Sorcerer's Appliance, το πιο ιερό και πολυπόθητο μηχάνημα των απανταχού μάγων έχει και αυτό εξαφανιστεί. Και ξέρεις πολύ καλά ότι, σε λάθος χέρια, η μηχανή αυτή μετατρέπεται σε ένα πανίσχυρο και θανατηφόρο όπλο. Χρησιμοποιώντας όλη τη μαγεία - στην οποία εν τω μεταξύ μυήθηκε - ταξιδεύει στον Fizzbuttle ωκεανό, αναζητώντας την S.U. Ταξιδεύει στα περιβόητα Islands where time runs backwards, Island of the Gods, Island of Amazons και στο Restaurant at the end of the Ocean (όλα αποτελούν σάτιρες γνωστών και περίφημων βιβλίων). Τελικά θα φτάσει στο Fort Blackwand, όπου θα βρει φυλακισμένη την αγαπημένη του Lola και θα αντιμετωπίσει το διαβολικό μάγο Joey Rottenwood που έκλεψε την S.U. και που δεν είναι άλλος από τον πατριό του!

Στο SPELLCASTING 201: THE SORCERER APPLIANCE ο Ernie, δευτεροετής πια, γίνεται μέλος μιας φοιτητικής ομάδας, της Hu Delta Pharts. Η μύησή του είναι εξαιρετικά δύσκολη, μια και ο επικεφαλής της ομάδας του, ο Chris Cowpatty, φαίνεται να μην τον συμπαθεί καθόλου, μια και του αναθέτει τις πιο απίθανες αποστολές, όπως το να πάει έναν ελέφαντα είκοσι τόνων στο σπίτι του προέδρου του πανεπιστημίου! Και πάνω απ' όλα αυτά ο Otto Tickinglock που έχει γίνει πια πρόεδρος του πανεπιστημίου, του αναθέτει να μελετήσει και να μάθει τα μυστικά της περιβόητης Sorcerer's Appliance και ταυτόχρονα να την προστατεύσει, έτσι ώστε να μην πέσει σε λάθος χέρια. Ο ήρωας μας, ο Ernie, προχωράει ακόμη



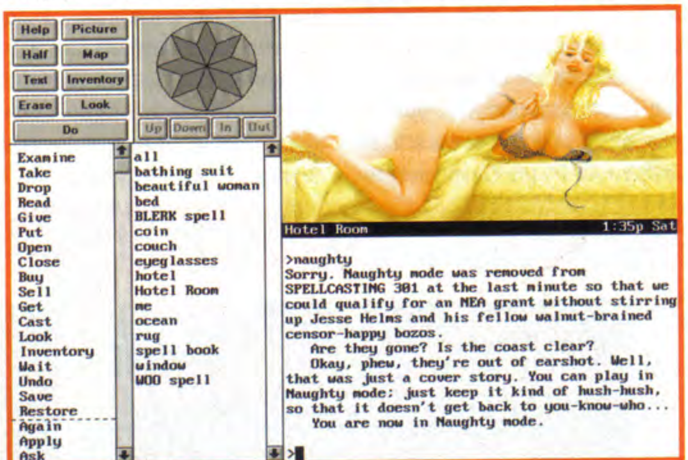


Η Roxxanne πριν και μετά την μεταμόρφωση.

ADVENTURE

παραπέρα τις μέχρι τώρα γνώσεις για την S.U., ανακαλύπτοντας και άλλες δυνάμεις, όπως το να δημιουργεί φυτά, ζώα, αλλά και πραγματικά υπέροχες γυναίκες. Στο μεταξύ ο Otto πεθαίνει και μια ανελέητη μάχη ξεσπά για τη διεκδίκηση της προεδρίας του πανεπιστημίου. Και κατά μια σειρά διαβολικών συμπτώσεων, όλοι οι "αντίπαλοι" του καθηγητή Hiddenmolar, φεύγουν από τη μέση! Και ενώ ο Ernie, ανακαλύπτει την απόλυτη δύναμη της S.U., ο Hiddenmolar μπαίνει στο εργαστήριο και του δείχνει το αληθινό του πρόσωπο. Είναι ο διαβολικός Joey Rottenwood!!! Σκοπός του; Με τη βοήθεια της S.U. να γίνει πρόεδρος και μετά να καταστρέψει το πανεπιστήμιο που τόλμησε να τον αποβάλει ως φοιτητή! Σε κλειδώνει στο εργαστήριο και τρέχει για την εκλογή του. Τι λάθος!!! Χρησιμοποιώντας όλες τις μαγικές του γνώσεις και την απόλυτη δύναμη της S.U., ο Ernie φέρνει πίσω στη ζωή τον Otto και φτάνουν ακριβώς την τελευταία στιγμή για να αποτρέψουν την εκλογή του Hiddenmolar. Ο Ernie για μια ακόμη φορά γίνεται ο ήρωας του πανεπιστημίου, και το κυριότερο, τώρα πια οι γνώσεις του στον κόσμο της μαγείας έχουν φτάσει εκεί που μέχρι τώρα κανείς άλλος φοιτητής στον κόσμο δεν τολμούσε να ονειρευτεί.

Τώρα στο SPELLCASTING 301: SPRING BREAK, ο ήρωάς μας ο Ernie, ως carpetmaster, θα πετάξει στο Fort Naughtytail για μια εβδομάδα γεμάτη οργιώδη πάρτυ, ήλιο και θάλασσα (γιατί όλα αυτά μου θυμίζουν Ελλάδα;). Με την ομάδα του, τους περίφημους πια Hu Delta Pharts θα βρεθεί αντιμέτωπος με μια άλλη ομάδα για το ποιος θα είναι ο βασιλιάς της παραλίας. Μπράτσα και κορμιά αυτοί, μυαλά και μαγική τέχνη εσείς! Ο νικητής θα βγει μέσα από μια σειρά Spring Break διαγωνισμών. Κριτής σας μια πανέμορφη γυναίκα, η περίφημη "δικαστίνα". Ακούγεται γαργαλιστικό και εύκολο, ε; Σίγουρα γαργαλιστικό, αλλά το εύκολο ξεχάστε το. Θα συναντήσετε τις πιο όμορφες γυναίκες της ζωής σας. Ακόμη και η υπερσεξουαλική Hillary έχει έρθει εδώ και γίνεται χαμός! Ολα τα αμερικανικά σώου θα είναι εδώ. Οργιώδη πάρτυ, πάλη γυναικών σε λάσπη, διαγωνισμός βρεγμένων t-shirts και άλλα πολλά. Ποια είναι η μυστηριώδης "δικαστίνα"; Ε! αυτό, αν είστε αρκετά ικανοί θα το μάθετε στο τέλος της περιπέτειας.



το σύστημα χειρισμού της Legend.



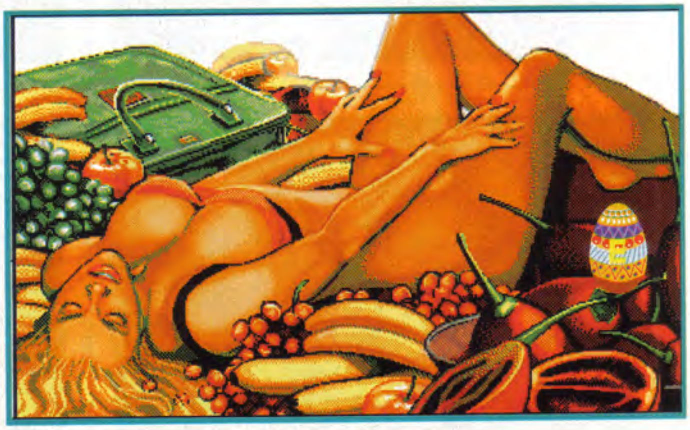
Η γοργόνα στην υποβρύχια πόλη.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του SPELL-



Η "δικαστίνα".

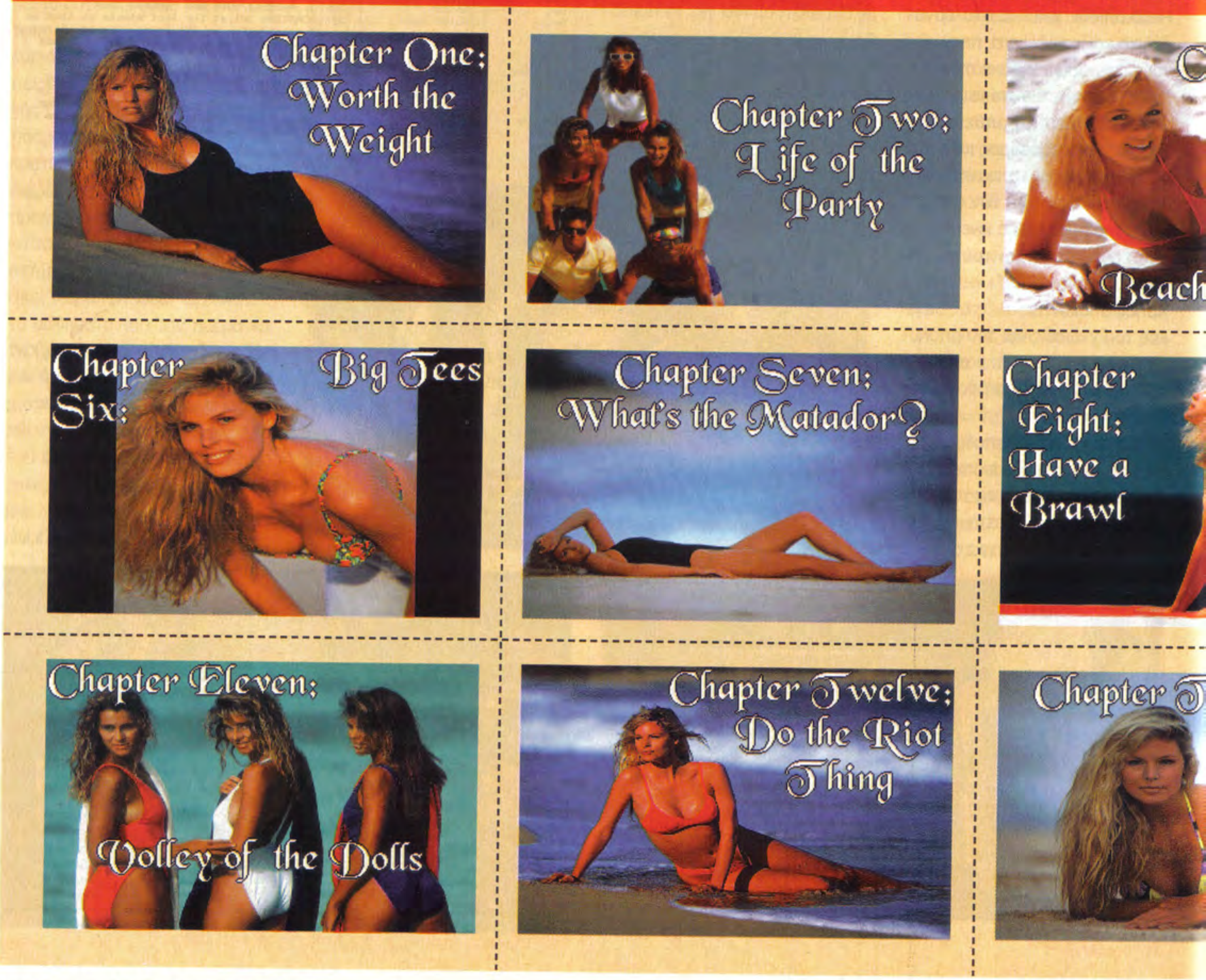


Η Hillary, η γυναίκα του καθηγητή σου Otto.

ADVENTURE

CASTING 301 κινούνται στο γνωστό πια πλαίσιο του user-interface της Legend. Υποστηρίζει αναλύσεις από EGA μέχρι SVGA 800x600 16χρωμη. Οταν τα γραφικά καταλαμβάνουν ολόκληρη την οθόνη τότε αυτά είναι σε ανάλυση VGA 320x200 με 256 χρώματα. Η πρωτοτυπία της περιπέτειας είναι ότι τώρα πια στο παράθυρο των γραφικών δεν εμφανίζεται αν επιλέξεις το MAP, μια ζωγραφική αναπαράσταση αλλά ένας χάρτης, σχεδόν ίδιος με αυτόν που καθιέρωσε η Magnetic Scrolls με το Wonderland. Και ενώ και πολύ καλός είναι και πάρα πολύ βοηθά στη μετακίνησή σου δυστυχώς δεν σκρολάρει ώστε να τον βλέπεις ολόκληρο, αλλά βλέπεις ένα τμήμα του κάθε φορά, και επίσης δεν σου επιτρέπει να μετακινηθείς μέσω του χάρτη, όπως κάνει η Magnetic Scrolls. Πάντως τα γραφικά του είναι υπέροχα, ιδιαίτερα αισθησιακά, ειδικά για τους άντρες. Πραγματικά υπέροχη δουλειά. Οι εικόνες των κεφαλαίων κάλλιστα θα μπορούσαν να είναι και ένα μικρό ημερολόγιο που έπρεπε να υπάρχει μέσα στο πακέτο. Η μουσική του χωρίς να είναι κάτι το εκπληκτικό, είναι αρκετά καλή, εύθυμη, όπως ταιριάζει στην περιπέτεια, με καλά εφέ. Ο χειρισμός του πιστεύω να σας είναι πια γνωστός, μια και μέχρι τώρα έχουμε παρουσιάσει και τις τέσσερις προηγούμενες περιπέτειες της εταιρίας με το ίδιο περίπου user-interface. Πάνω δεξιά υπάρχει το παράθυρο των γραφικών. Σ' αυτό εμφανίζεται αν θέλεις και ο χάρτης της περιοχής, το inventory σου ή οι περιγραφές των τοποθεσιών. Πάνω και στη μέση, υπάρχει η πυξίδα κίνησης, ενώ πάνω-αριστερά έχει μεταφερθεί το panel με τις εντολές

ΤΑ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΤΟΥ SPELL



ADVENTURE

HELP, PICTURE, HALF, MAP, TEXT, INVENTORY, ERASE, LOOK και DO. Δηλαδή, η διαφορά εμφανίζεται εδώ με την αλλαγή των θέσεων ανάμεσα στην πυξίδα κίνησης και στο panel των εντολών. Από κάτω και αριστερά υπάρχει το μενού με τις έτοιμες εντολές, πολύτιμο για όσους δεν θέλουν να πληκτρολογούν. Κάτω δεξιά εμφανίζονται τα κείμενα της περιπέτειας, ενώ ανάμεσα στο παράθυρο των γραφικών και αυτό των κειμένων, σε μια γραμμή υπάρχει η ονομασία της κάθε τοποθεσίας, καθώς και ο χρόνος (ημέρα και ώρα) της περιπέτειας.

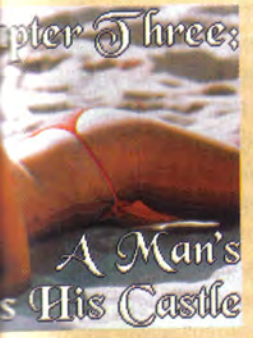
Με το HALF το κάτω μισό γίνεται εξ ολοκλήρου για text (ή με F3), ενώ με το F4 γίνεται εξ ολοκλήρου text adventure. Πάντως με το F1 βλέπεις όλες τις δυνατότητες του εκπληκτικού για μένα user-interface της Legend.

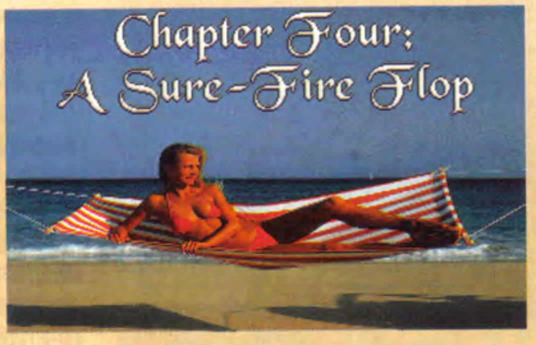
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

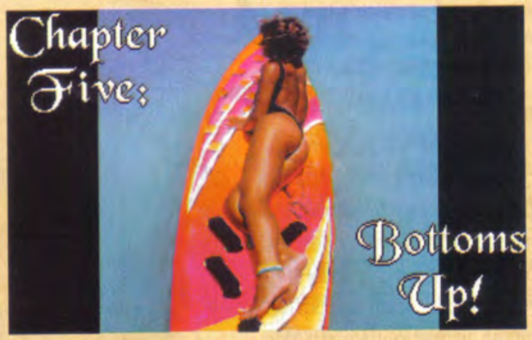
Η ατμόσφαιρά του είναι μοναδική. Το χιούμορ, αυθεντικό και πηγαίο, τσακίζει κόκαλα. Ερωτισμός που κάνει τον Larry της Sierra να κοκκινίζει από την ντροπή του. Και δράση, πλούσια, που σε φέρνει κατευθείαν στον κόσμο των παλιών και μοναδικών adventures της Infocom και της Level 9.

Ο Steve Meretzky σίγουρα πρέπει να είχε σεληνιαστεί όταν έγραφε το σενάριο του! Τι άλλο να πω; Είναι πραγματικά μαγευτικό! Η δράση του στηρίζεται στους διαγωνισμούς που πρέπει να γίνουν ανάμεσα στην ομάδα σας, τους Pharts και τους YU. Και είναι ο διαγωνισμός των βαρών, ο διαγωνισμός του πάρτυ με τις πιο όμορφες γυναίκες, ο διαγωνισμός του καλύτερα κτισμένου

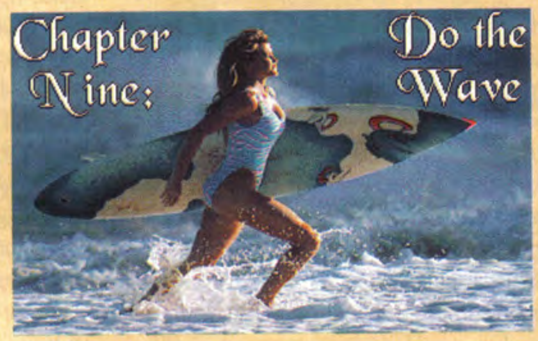
...ASTING 301 ΧΩΡΙΣ ΣΧΟΛΙΑ...



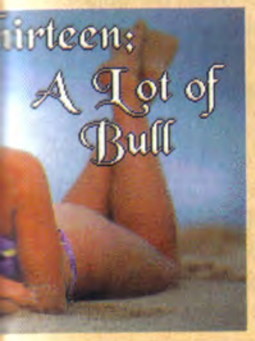






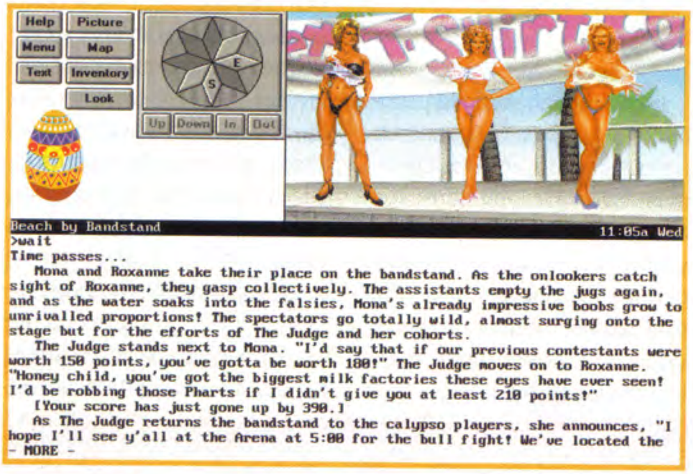






Το ανδρικό team του PIXEL και του PC Master (John the Thin ή κουνιάδος) επέμενε στην παρουσίαση αυτή για προφανείς "εκπαιδευτικούς" λόγους. Η κάτω δεξιά φωτογραφία είναι άσχετη με το adventure, άρεσε όμως πάρα πολύ στη Βάσω μας, από το DTP, κι εμείς δεν μπορέσαμε να της χαλάσουμε το χατήρι. Ετσι, για την ισότητα των φύλων...





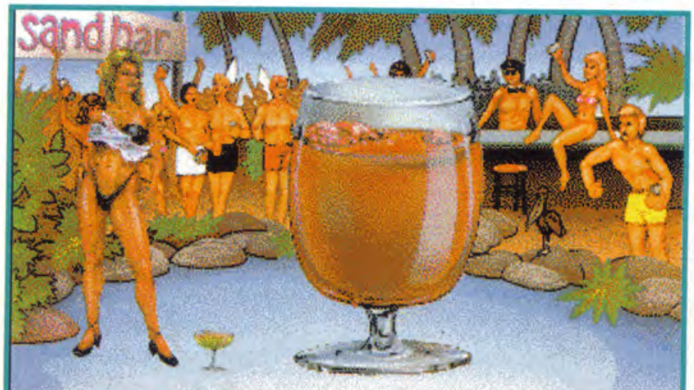
Ο διαγωνισμός των βρεγμένων t-shirt.

Ο φάρος, το quild, των μάγων.



στην άμμο κάστρου, ο διαγωνισμός της καλύτερης βουτιάς από βατήρα, ο διαγωνισμός του καλύτερου ποτού, αλλά και του πιο δυνατού πότη, ο διαγωνισμός της βρεγμένης "μπλούζας" (T-shirts), ο διαγωνισμός της ταυρομαχίας, ο διαγωνισμός του body surfing (σανίδα πάνω στα κύματα), ο διαγωνισμός στην Ντίσκο (όχι χορού!), ο διαγωνισμός μαυρίσματος, ο διαγωνισμός του βόλεϊ και τέλος ο διαγωνισμός μυστηρίου την Παρασκευή στις 2:00 μ.μ. Οι γρίφοι του, όπως είναι φυσικό, είναι δομημένοι γύρω από αυτούς τους διαγωνισμούς. Ετσι πόντους (σκορ) παίρνεις μόνο στους διαγωνισμούς. Σκοπός σου είναι να βρεθείς στο τέλος των διαγωνισμών με περισσότερους πόντους και μεγαλύτερο σκορ, απ' αυτό της αντίπαλης ομάδας. Αυτό δίνει μια μεγάλη ελαστικότητα στην περιπέτεια, αφού δεν είναι αναγκαίο να κερδίσεις όλους τους διαγωνισμούς για να τελειώσεις το adventure. Στο τέλος το πρόγραμμα θα σε πληροφορήσει σε ποιους διαγωνισμούς δεν τα πήγες καλά, έτσι ώστε να ξέρεις σε ποιους χρειάζεται να προσπαθήσεις ξανά. Αν όμως ζητάτε το φουλ σκορ 7500/7500 και την ικανοποίηση ότι το λύσατε ολοκληρωτικά, τότε πρέπει να κερδίσετε όλους τους διαγωνισμούς και μάλιστα με τον καλύτερο δυνατό τρόπο κάθε φορά. Στη φυλακή θα βρεθείς 5 φορές συνολικά. Μπορείς να βγεις μεν την άλλη μέρα, αλλά έτσι χάνεις πολύτιμο χρόνο. Αντίθετα χρησιμοποιώντας τα Uppssy spell, smelfish, breadsticks, rust spray και shovel μπορείς να αποδράσεις αμέσως. Επίσης το RATANT spell είναι πολύτιμο. Δοκιμάστε το και πάνω στα άλλα spells!!!

Το SPELLCASTING 301 είναι από τα καλύτερα adventures που είδα φέτος. Γεμάτο χιούμορ, δράση, λαγνεία. Πραγματική απόλαυση. Μην το χάσετε με τίποτα. Στη χώρα μας το έφερε το κατάστημα PLAY VISION δυστυχώς σε περιορισμένο αριθμό αντιτύπων.



ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

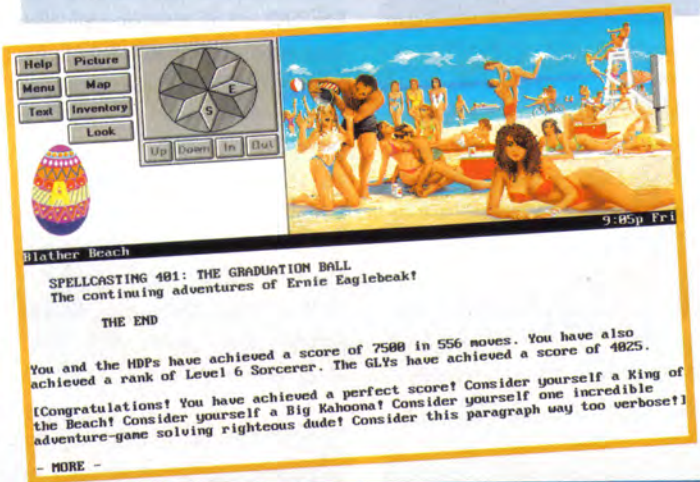
Ξεκινάς σε μια παραλία. GET SPELLBOOK, NAUGHTY για το "βρόμικο" mode, READ SPELLBOOK, μια γυναίκα εμφανίζεται, CAST BLERK έτσι για να δεις τι γίνεται, GREET WOMAN, μια αλλαγή γίνεται στο βιβλίο σου, READ SPELLBOOK, ένα καινούριο spell, CAST WOO, βρίσκεσαι σ' ένα ξενοδοχείο, HUG WOMAN. Δυστυχώς όλα ήταν ένα όνειρο, και ένα δείγμα από το χιούμορ του Meretzky. Ξυπνάς, πού αλλού, στο δωμάτιό σου φυσικά. GET SPELLBOOK AND BREADSTICKS, EXAMINE LETTER, EXAMINE SHEET, EXAMINE TROPHY, GET OFF BED, DOWN, EXAMINE CASE, OUT. Βλέπεις το μαγικό χαλί και τους Ollie, Fred, καθώς και τα case και keg. Ο Izzie ρίχνει ένα σάκο χρυσό στο χαλί. GET NEWSPAPER. Ανεβαίνουν και οι Ralph, Vince. STEP ON CARPET. Είσαι έτοιμος να ξεκινήσεις. Πάτα το πλήκτρο. TAKE OFF και απογειώνεσαι. Τώρα πολύ προσεκτικά ακολούθησε τις διευθύνσεις EAST, EAST, SE, SE, SE, SE, SE, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, SOUTH, EAST, EAST, EAST, EAST, EAST, EAST, EAST, NE, NE. Αρχίζεις να χάνεις επικίνδυνα ύψος.

Ετσι THROW TRUNK, THROW KEG, THROW BAR, THROW SACK, THROW CASE και επιτέλους φτάνεις (ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ). Βρίσκεσαι στην πλατεία NORTH, GO TO ROOM 17 (από τα manuals). Ακούγοντας τον Sid, παίρνεις μια ιδέα για το τι θα επακολουθήσει αργότερα. REMOVE CLOAK, DROP CLOAK, READ NEWSPAPER, READ NEWS, READ ARTS. Πάτε με τον Sid στην παραλία. READ EDITORIAL. Οι Yu σας πλησιάζουν και σας απειλούν, WAIT, θέλουν να

ADVENTURE

ΕΤΑΙΡΙΑ: Legend
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ: Menu-driven ή Keyboard test- graphics adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: Μέσο/ Ανώτερο

Τρέχει και σε XT. Απαιτεί όμως drives 1.2 ή 1.44 και οπωσδήποτε σκληρό δίσκο στον οποίο και καταλαμβάνει περίπου 6.5 MB μαζί με τα Saves. Υποστηρίζει γραφικά από EGA μέχρι SVGA 16χρωμα στην ανάλυση 800x600. Οι οθόνες σε VGA είναι 256χρωμες. Υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής, ενώ έχει και τη RealSound δυνατότητα. Το πακέτο που είδαμε περιείχε 4 δισκέτες των 1.2 και μας το πρόσφερε το κατάστημα PLAY VISION.



10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΜΟΥΣΙΚΗ
ΓΡΙΦΟΙ
ΣΕΝΑΡΙΟ
ΔΡΑΣΗ
ΧΙΟΥΜΟΡ

φύγετε από την παραλία και να μείνουν αυτοί μόνοι, READ SPORTS, WAIT. Σας καλούν σ' ένα διαγωνισμό βαρών για να φανεί ποια από τις δύο ομάδες θα μείνει. READ SPELLBOOK, WAIT, WAIT, WAIT. Τώρα είναι η σειρά του Ralph να σηκώσει τα βάρη και φυσικά αυτό είναι σχεδόν αδύνατο, εκτός και αν... CAST FRIMP AT SMALL BARBELL, WAIT, CAST FRIMP AT MEDIUM BARBELL, WAIT, CAST FRIMP AT LARGE BARBELL. Τους ξεφτιλίσατε! WAIT. Εμφανίζεται μια γυναίκα η "δικαστίνα" η οποία σας προτείνει μια σειρά αγωνισμάτων. Οποιος είναι ο νικητής, θα είναι και ο βασιλιάς της παραλίας. Ξεκινάτε με 45/40 υπέρ σας. Μετά LOOK, READ SCOREBOARD. Το επόμενο αγώνισμα είναι για την Κυριακή το βράδυ, με θέμα ποιος θα καλέσει σε πάρτυ τις πιο όμορφες και ελκυστικές γυναίκες! (Δηλαδή η ειδικότητα σου!!!). Ερχεται ο Moe και σ' ευχαριστεί για τα προηγούμενα. Ουσιαστικά λοιπόν ξεκινάς στο Blather Beach.

Πήγαινε EAST, NORTH, η πισίνα, SOUTH, SOUTH, EAST στο Souvenir Shop. Εδώ READ SIGN και BUY UPPSSY BOX, OPEN UPPSSY BOX, μαθαίνεις το Uppssy spell. Επίσης από εδώ θα αγοράσεις αργότερα τα rust spray και roc call. Τώρα όμως πρέπει να βρεις οπωσδήποτε λεφτά και μάλιστα αρκετά. NORTH, NE, NE. Στο village center θα υπάρχει το τελευταίο, πέμπτο κατά σειρά, αντικείμενο που πετάς από το χαλί για να χάσεις βάρος.

Στο παράδειγμά μας αυτό είναι το case. GET CASE λοιπόν. EXAMINE HOUSE, CAST UPPSSY AT HOUSE. Αν δεν κάνεις αυτό και πας κατευθείαν να παίξεις, θα χάνεις συνέχεια!!! Τώρα κάνε οπωσδήποτε SAVE πριν μπεις στο καζίνο. SE, PLAY RUELOTTO. Στοιχημάτισε στο 42:1, δηλαδή στο 6 μέχρι να κερδίσεις περίπου 950 coins.

Αν χάσεις κάνε RESTORE και ξαναπροσπάθησε. Οταν μαζέψεις τα χρήματα που θέλεις πάτα το DONE και με NW βγες έξω. Τώρα πήγαινε NORTH στην ψαραγορά, READ SIGN και BUY FISH.

Επειδή το πόση ώρα θα κάνει ο καθένας για να κερδίσει είναι τελείως random, δεν θα κάνουμε τίποτα άλλο ουσιαστικά αυτήν την ημέρα. Ετσι πήγαινε SOUTH, SW, SW, WEST, GO TO ROOM 17. Τώρα αν η ώρα έχει περάσει τις 10:05 τυπώστε SLEEP. Αν είναι πιο νωρίς τυπώστε πρώτα WAIT μέχρι να έρθει η ώρα που θα νυστάξετε και μετά τυπώνετε το SLEEP. Ξεκινάμε τη δεύτερη μέρα, Κυριακή πρωί (ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ): GET SPELL BOOK, GET SLIMFISH, OUT, OUT. Καιρός για δράση. EAST, NE, NORTH στο Pawn Shop. Εδώ BUY PEAWEE BOX, OPEN PEAWEE BOX γράφεται στο βιβλίο σου, BUY COLOR BOMB. Τώρα SOUTH, SOUTH στο Hardware. READ SIGN. Τώρα σε μια εντολή τυπώστε BUY BOLT, STUDFINDER, SHOVEL. Πήγαινε NORTH, NE, NORTH, NW στο stream crossing, ASK WORKMAN ABOUT HIMSELF, GIVE BOLT TO WORKMAN, SE, WEST στο Warf. Εδώ WAIT. Παρατήρησε πως ο lobsterman βγάζει διάφορα πράγματα. Τώρα πήγαινε EAST, SOUTH, WEST. Εδώ LOOK IN CANNON. Η συνέχεια στις οθόνες σας...

WEEN

THE PROPHECY

Στο προηγούμενο τεύχος είδαμε τα GOBLIIINS και FASCINATION της Coktel Vision. Ηταν τα πρώτα της adventures. Τώρα παρουσιάζουμε την τελευταία της περιπέτεια, στην οποία μάλιστα χρησιμοποιεί ένα αρκετά πιο εξελιγμένο user-interface. Και όχι μόνον αυτό. Υπάρχουν σημαντικές αλλαγές και στην πλοκή της περιπέτειας, μια και έχουμε αρκετούς εναλλακτικούς τρόπους για να τελειώσουμε το WEEN, γεγονός που κάνει την περιπέτεια πραγματική απόλαυση.

● *του Αντρέα Τσουρινάκη*

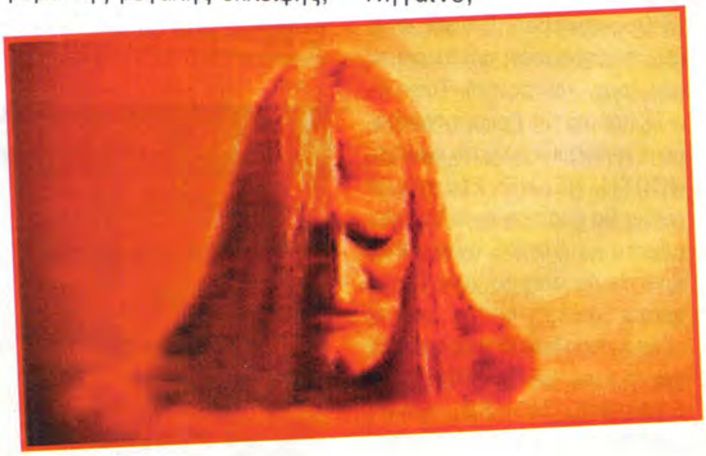
Εκείνη τη μέρα, η καταιγίδα που ξέσπασε προμήνυε κακούς οιωνούς. Οι υπόκωφες βροντές των κεραυνών έμοιαζαν να προφητεύουν το τέλος του βασιλείου των Blue Rocks. Ο ερχομός της μεγάλης έκλειψης ήταν η αιτία της μανίας των στοιχείων της φύσης. Μόνο τρεις μέρες έμεναν πριν το φεγγάρι καλύψει το (astral) αστρικό φως.

Ο OHKRAM, ο παππούς μου, αψηφώντας την κακοκαιρία, με επισκέφθηκε. Το βασίλειο των Blue Rocks βρισκόταν σε μεγάλο κίνδυνο. "Οπως ξέρεις WEEN, είμαι ένας εξαιρετικός μάγος και ταυτόχρονα προστάτης του λαού μας, και οι δυνάμεις μου ήταν τρομερές μέχρι σήμερα. Ηταν γραφτό ότι σήμερα θα έχανα αυτές τις μαγικές δυνάμεις. Λόγω της μεγάλης ηλικίας μου έχει μειωθεί η ενέργειά μου. Από σήμερα η χώρα μας βρίσκεται στο έλεος της απληστίας των πιο αιμοδιψών ανθρώπων και ο πιο πανίσχυρος απ' αυτούς είναι ο KRAAL. Είναι μάγος, ο πιο φιλόδοξος, ο πιο άπληστος και ο πιο επικίνδυνος απ' όλους, επειδή η δίψα του για εκδίκηση πυροδοτεί το μίσος του. Δεν είχες γεννηθεί ακόμη, όταν τον νίκησα και τον εξόρισα από το βασίλειό μας. Κανείς δεν ήξερε μέχρι τώρα πού κρυβόταν, αλλά ο PETRO, ένας πιστός μου φίλος, άκουσε ότι ο KRAAL έμαθε για την αδυναμία μου και σχεδιάζει να επιστρέψει ως τύραννος. Δεν μπορώ πια να τον αντιμετωπίσω, μόνο εσύ μπορείς WEEN, λόγω της ευγενικής σου καρδιάς. Μόνο ο φόβος της προφητείας τον κρατά μακριά. Στην προφητεία γράφεται '...Τη μέρα της μεγάλης έκλειψης, τρεις κόκκοι άμμου θα τοποθετηθούν στο REVUSS από ένα γενναίο στην καρδιά και έτσι ο εχθρός θα εξοντωθεί...' Η μόνη μας ελπίδα είναι να βρεις τους τρεις κόκκους της άμμου.

Στο σπίτι μου θα βρεις μια είσοδο για το μυστικό ναό, στον οποίο φυλάσσεται η κλεψύδρα της δύναμης αυτής, η οποία στην προφητεία ονομάζεται REVUSS.

Εχεις τρεις κύριες αποστολές να κάνεις: Να ανοίξεις τη στήλη που φράζει την είσοδο της σπηλιάς για τον ιερό ναό, να νικήσεις το δράκο με τα εκατό πρόσωπα και να πείσεις το φρουρό να ανοίξει το ιερό. Μόνο έτσι θα πάρεις τους τρεις κόκκους άμμου, τους οποίους, τη μέρα της μεγάλης έκλειψης, πρέπει να βάλεις στο REVUSS. Ετσι η προφητεία θα επαληθευτεί και ο KRAAL θα εξαφανιστεί. Πήγαινε,





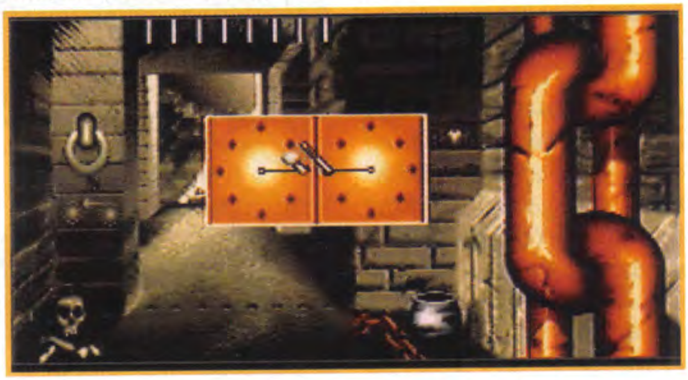
Η Guardian στην κανονική και στην μαγεμένη της μορφή.

WEEN, σου έχουν απομείνει μόνο τρεις μέρες!"

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του WEEN αποτελούν την καλύτερη απόδειξη της εξέλιξης της εταιρίας. Εχουν φτάσει σε πάρα πολύ υψηλό επίπεδο και ειδικά οι σκηνές "κινηματογραφικού χαρακτήρα" είναι φοβερές. Εκείνο, όμως, που πραγματικά με άφησε έκπληκτο ήταν ο ήχος του. Φοβερή μουσική, με τρομερά ηχητικά εφέ, πλήθος μοτίβων, μια ανεπανάληπτη ατμοσφαιρικά δουλειά, αν φυσικά έχεις κάποια καλή μουσική κάρτα. Ο χειρισμός του, τέλος, έχει εξελιχθεί σημαντικά.

Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης, εμφανίζονται τα icons. Από αριστερά προς τα δεξιά, όπως βλέπεις, είναι τα: GAME MANAGEMENT, που περιέχει τα Save, Load και Quit, JOKERS που εδώ δεν λειτουργούν, NOTE-PAD για να κρατάς σημειώσεις (πολύ χρήσιμο), INVENTORY, για τ' αντικείμενα που κουβαλάς, CHARACTERS για να διαλέξεις δράση ή τη βοήθεια του Petroy, MOVEMENT (το οποίο επίσης δεν λειτουργεί εδώ), ADJUSTMENTS, που περιέχει τα Fonts (για την αλλαγή των γραμμάτων!), Music (που κλείνει/ενεργοποιεί τον ήχο), Help (και αυτό δεν λειτουργεί εδώ) και Date (που δείχνει τη μέρα και την ώρα, βάσει του ρολογιού του υπολογιστή σου!). Ο κέρσορας εμφανίζεται σαν ένα χέρι που αντιστοιχεί στην εντολή DO, αν τον κάνεις κλικ κάπου. Οταν αλλάζει σε πόρτα σημαίνει έξοδος και όταν αλλάζει σε βιβλίο σημαίνει ότι ακολουθεί και άλλο κείμενο ή δράση "κινηματογραφικού χαρακτήρα". Οταν ο κέρσορας συναντήσει ένα αντικείμενο/πρόσωπο, το οποίο αναγνωρίζεται από το πρόγραμμα, βλέπεις το όνομά του. Πατώντας το αριστερό πλήκτρο σ' ένα αντικείμενο, έχεις τις εντολές DO/ACTION, όπως για παράδειγμα GET, HOLD, OPEN, LOOK κ.λπ. Αν κρατάς ένα αντικείμενο (GET), πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, μπαίνει στο inventory σου. Μερικά αντικείμενα, όμως, που τα κρατάς (HOLD), δεν μπαίνουν στο inventory σου, αλλά μετά από κάποια δράση ξαναγυρνούν στην αρχική τους θέση. Για να χρησιμοποιήσεις δύο αντικείμενα από το inventory σου, πηγαίνεις στο inventory, διαλέγεις αυτό που θέλεις, ξαναπηγαίνεις στο inventory σου και κάνεις κλικ το αντικείμενο που κρατάς πάνω στο άλλο που επιθυμείς. Η σειρά χρήσης, όμως, των δύο αντικειμένων πρέπει να είναι η λογική σειρά, π.χ. USE ROPE ON PLANKS και όχι το αντίθετο (USE PLANK ON ROPE). Σε πολλά σημεία, η δράση γίνεται όταν κάνεις κλικ το πάνω μέρος του αντικειμένου που κουβαλάς στο επιθυμητό σημείο (π.χ. shovel). Τέλος, κάνε ένα save μόλις αρχίσει η



Ετσι ανοίγει η πόρτα της φυλακής.



Οι δίδυμοι που κουβαλάνε τα αντικείμενα σου.



Ο παππούς σου OHKRAN.



Ο διαβολικός μάγος KRAAL.

ADVENTURE

περιπέτεια και ονόμασέ το RESTART, αφού τέτοια εντολή δεν υπάρχει!!

Ο χειρισμός του απαιτεί λίγη εξοικείωση. Μετά από λίγο όμως θα τον συνηθίσετε και θα σας φαίνεται πολύ απλός.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι εξαιρετικά υποβλητική. Η μουσική, τα γραφικά, αλλά και τα λογικά puzzles, στα οποία στηρίζεται, λειτουργούν ως ένα ενιαίο σύνολο. Ετσι, αφού περάσεις το αρχικό στάδιο της εξοικείωσης, όλα αυτά σε αιχμαλωτίζουν για τα καλά, έτσι ώστε να μην θέλεις να το αφήσεις.

Η δράση του είναι ένας συνεχής μονόδρομος, όπου σχεδόν κάθε οθόνη αποτελεί και ένα αυτοτελές puzzle, δηλαδή ένα σύνολο γρίφων που πρέπει να λυθούν για να περάσεις στην επόμενη.

Σε αρκετά σημεία όμως έχουν προστεθεί εναλλακτικές διαδρομές, που μετά από λίγο ξανασυναντώνται.

Η νυχτερίδα σου, ο Urm, σε ειδοποιεί πάντοτε γι' αυτό. Οι εναλλακτικές αυτές



Το ξωτικό του δάσους.

διαδρομές προσθέτουν μια μοναδική γοητεία στην περιπέτεια. Οι γρίφοι στη συντριπτική πλειοψηφία τους είναι απόλυτα λογικοί. Υπάρχουν όμως και μερικοί που στηρίζονται στο "δοκίμαζε μέχρι να βρεις το σωστό".

Ας δούμε όμως και μερικούς γρίφους, ειδικά στο φινάλε όπου είχε "κολλήσει" και ο φίλος μας Γιάννης Πατρίκος, ο αρχισυντάκτης του αδελφού περιοδικού PC Master.

Ξεκινώντας λοιπόν, GET BAMBOO, δίπλα από το REVUSS στο πάτωμα δεξιά. Κάνε LOOK CARVING, στ' αριστερά του REVUSS. Πίεσε τα γράμματα D, J, E, L (από το όνομα του DJEL). Η καταπακτή ανοίγει. LOOK STATUE, GET KNIFE (αν δεν έχεις βάλει την καρδιά στην τρύπα, στον τοίχο της προηγούμενης οθόνης, βάλ' την τώρα στο άγαλμα και μετά GET KNIFE).

Τώρα USE KNIFE ON BAMBOO (ένα flute) και USE KNIFE ON FLUTE. Τώρα, και χωρίς φρούτο, κάνε USE FLUTE ON WEEN (στο Characters).

Ο Urm ρίχνει μια πέτρα, GET ROCK από το έδαφος, USE ROCK ON CARVING, όπου προηγουμένως πάτησες τα γράμματα, και USE ROCK ON HOLE, ανάμεσα στα γράμματα. Τώρα έχεις επιπλέον το γράμμα A. Ετσι πάτησε κατά σειρά τα γράμματα της λέξης AZEULISSE. Η καταπακτή δεξιά ανοίγει. Τώρα πρόσεξε. Κάνε LOOK LEVERS στο Revuss.

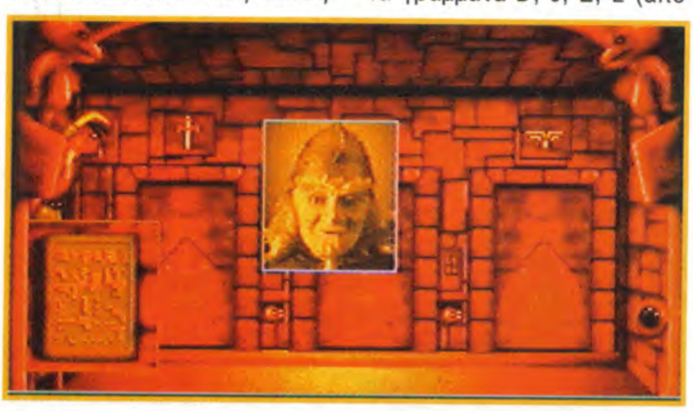
Κίνησε τους μοχλούς από τα δεξιά προς τ' αριστερά έναν-έναν, από πάνω προς τα κάτω και ξανά πάνω, στην αρχική του θέση. Πρώτα τον πιο δεξιό όπως κοιτάς, μετά το μεσαίο και μετά τον αριστερό.

Πολύ προσεκτικά κλείσε το παράθυρο των μοχλών που έχει ανοίξει (τον κέρσορα στ' αριστερά και κλικ στο κλειδί). Μόνο τώρα κάνε LOOK STATUE στα δεξιά και το παίρνεις (αν δεν έχεις κλείσεις το παράθυρο των levers, τώρα χάνεις!!!).

Τώρα USE STATUE ON NICHE στ' αριστερά. Από το πάτωμα GET 3 GRAINS OF SAND και USE 3 GRAINS OF SAND ON REVUSS.

Παρακολούθησε το φινάλε. Το WEEN είναι ένα εξαιρετικό adventure. Αναφέρεται κατ' ευθείαν στη λογική.

Θα σας χαρίσει πολλές ώρες πραγματικής ευχαρίστησης. Ενα οπωσδήποτε ξεχωριστό adventure.



Ο φίλος του παππού σου PETROY.



Η νεράϊδα του ποταμού.

ADVENTURE

ΕΤΑΙΡΙΑ:............**Coktel Vision**
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ:.............**IBM και συμβατοί, Amiga, Atari ST**
ΤΥΠΟΣ: ....**Click and point, interface, 3-D graphics, adventure**
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ......**Μέσο**

Το πρόγραμμα δοκιμάστηκε στην έκδοση για τους IBM συμβατούς. Απαιτεί οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει 7.5 MB χωρίς τα saves. Τρέχει και σε XT, αλλά απαιτεί drives 1.2 ή 1.44. Υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής και γραφικά VGA, 256 χρώματα. Το πακέτο που είδαμε περιείχε 6 δισκέτες των 1.2.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Πάνω στο τραπέζι υπάρχει μια κρυστάλλινη σφαίρα, GET CRYSTAL BALL. Εμφανίζεται ο Petroy και σου δίνει πληροφορίες για τον Urm, τη νυχτερίδα-βαμπίρ!! Παράλληλα, αφήνει στη θέση της σφαίρας μια copper ball. GET COPPER BALL. Δίπλα από τζάκι GET TONGS. Πάνω από το τζάκι, OPEN CUPBOARD, LOOK CUPBOARD, GET LARD, ξανά LOOK CUPBOARD, GET KNIFE. Βγες από την πόρτα στ' αριστερά όπως κοιτάς το monitor. Βλέπεις τους δίδυμους Uki και Orbi, που θα σε ακολουθούν σ' όλη την περιπέτεια, κρατώντας τα πράγματά σου. Στα κάγκελα της βεράντας, βόρεια, GET STRAW και USE TONG ON GUARD RAIL. Παίρνεις ένα wood. Στο φυτό στ' αριστερά USE KNIFE ON REED και παίρνεις ένα reed. Στο πάτωμα, δίπλα στη βόρεια κολόνα, είναι ένα axis. Αυτό χρησιμεύει μόνο αν έχεις χρησιμοποιήσει πιο μπροστά τα tongs και έχουν χαλάσει, για να τα ξαναφτιάξεις.

Τώρα σου είναι άχρηστο, μια και, σπάζοντας το στήριγμα της βεράντας, τα πέταξες. Ξαναγύρνα δεξιά, στο δωμάτιο από το οποίο ξεκίνησες. Τώρα πήγαινε στην πόρτα βόρεια. Από το δεξί τραπέζι GET SLEEPING DRAUGHT (digitalis), READ BOOK, και GET SEEDS από το πάτωμα, κάτω από το τραπέζι. Από το αριστερό τραπέζι, HOLD KEY και USE KEY ON SKULL, στο τραπέζι δεξιά. Σπάζεις το κρανίο και



φανερώνεται ένα ring. Μέσα από το κρανίο GET RING. Πρόκειται για το πρώτο από τα τρία συνολικά αντικείμενα, με τη χρήση των οποίων το copper ball αλλάζει μορφή.

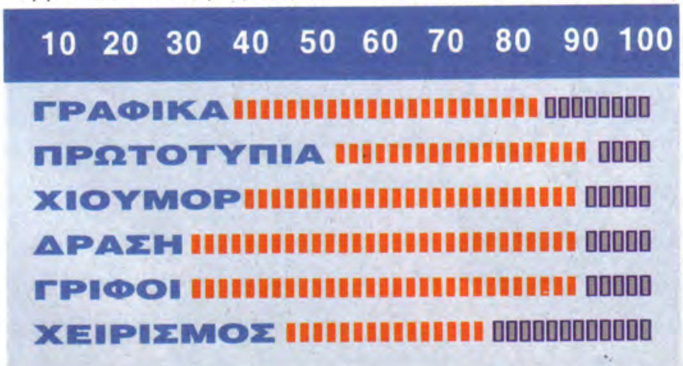
Στο αριστερό τραπέζι όπως κοιτάς LOOK TABLET και GET TABLET. Προς το παρόν, δεν καταλαβαίνεις τίποτα απ' ό,τι γράφεις. Κάνε LOOK στην κλειδαριά-λουκέτο και ξανά κλικ στο ειδικό παράθυρο που ανοίγει. Θέλει ένα χρυσό κλειδί για ν' ανοίξει. Κάνε LOOK στον πίνακα-πορτρέτο απέναντι. Αφού δεις το όραμα, τοποθέτησε το πορτρέτο (table θα λέγεται τώρα) στο καρφί (hook), που είναι στην αριστερή μεριά του βορινού τοίχου. Στο hideaway, που έκρυβε πριν το πορτρέτο, κάνε LOOK.

Εμφανίζεται ένας ποντικός. Κάνε από το inventory σου USE DIGITALIS ON SEEDS και φτιάχνεις ένα drug. Τώρα USE DRUG ON HIDEAWAY και ο ποντικός πέφτει τέζα. Ξανακάνε LOOK HIDEAWAY και βρίσκεις ένα wooden mould. GET WOODEN MOULD.

Ξαναγύρνα πίσω, κάνοντας κλικ κάτω ακριβώς από την αψίδα-άνοιγμα στα δεξιά. Μπαίνοντας στην τραπεζαρία (;), οι δίδυμοι σου δείχνουν πώς με το ring και την copper ball φτιάχνεις ένα cauldron. Στο τζάκι δεξιά κάνε USE STRAW ON FIREPLACE, USE WOOD ON FIREPLACE και από το inventory σου κάνε USE KNIFE ON REED.

Φτιάχνεις ένα flute. Τώρα κάνε USE FLUTE ON WEEN (σε ένα δηλαδή από τα characters μενού) και USE STRAWBERRIES ON URM που εμφανίζεται (οι strawberries είναι το μόνο αντικείμενο που κουβαλάς μαζί σου, αρχίζοντας το adventure). Ο Urm σου αφήνει ένα κομμάτι χρυσό στο τραπέζι και κάνει άνω-κάτω το δωμάτιο. Ξανακάλεσέ τον με...

Η συνέχεια στην οθόνη σας.



ADVENTURE S.O.S

Είχε ήδη γραφτεί το άρθρο αυτό, όταν άρχισαν να έρχονται μαζεμένα τα γράμματά σας που ζητούσαν – και ζητούν – να συνεχίσουμε την παρουσίαση μερικών δύσκολων επιπέδων από το EYE OF BEHOLDER 2, και μάλιστα με συντριπτική πλειοψηφία προκρίνονται τα Catacomb levels 3 και 4. Δυστυχώς, δεν γίνεται σ' αυτό το τεύχος. Το αίτημά σας θα ικανοποιηθεί στο επόμενο τεύχος, σ' αυτό του Μαΐου. Ηδη η αλλαγή της εισαγωγής, που έγινε κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή, απλώς για να θίξουμε το θέμα αυτό, είναι υπεραρκετή.

● του Αντρέα Τσουρινάκη

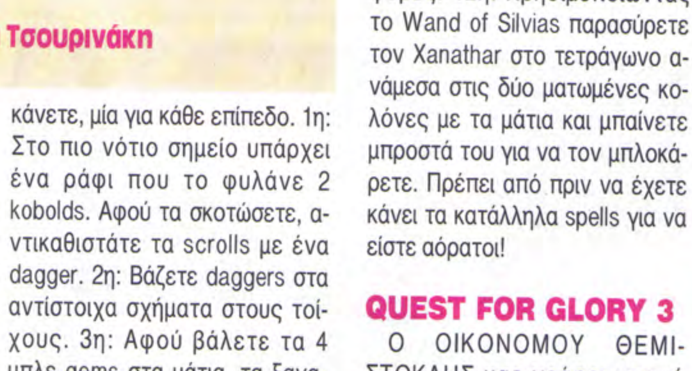
Ας περάσουμε, όμως, αμέσως στα γράμματα - τηλεφωνήματά σας.

ΛΥΣΕΙΣ

Ο ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΚΥΔΩΝΗΣ μας έστειλε τη λύση του KYRANDIA. Ο ΘΕΟΔΟΣΙΟΣ ΜΗΤΣΟΥΛΑΣ τη λύση του IMMORTAL. Οι ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΠΕΛΕΓΡΗΣ και ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ τη λύση του INDIANA JONES AND THE FATES OF ATLANTIS με το Team path. Ο ΧΑΡΗΣ ΚΟΡΝΗΛΑΚΗΣ τη λύση του CURSE OF ENCHANTIA. Ο ΓΙΩΡΓΟΣ ΓΑΛΥΦΟΣ (ή ΤΑΛΥΦΟΣ) τη λύση του HOOK. Ο ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΚΑΤΣΑΜΠΕΚΗΣ, από το Βόλο, επίσης τη λύση του CURSE OF ENCHANTIA. Ολους τούς ευχαριστούμε πολύ.

EYE OF THE BEHOLDER I

Ο ΑΔΑΜ ΣΠΥΡΟΣ, από τη Λαμία, μας στέλνει τις 12 σπέσιαλ αποστολές που πρέπει να κάνετε, μία για κάθε επίπεδο. 1η: Στο πιο νότιο σημείο υπάρχει ένα ράφι που το φυλάνε 2 kobolds. Αφού τα σκοτώσετε, αντικαθιστάτε τα scrolls με ένα dagger. 2η: Βάζετε daggers στα αντίστοιχα σχήματα στους τοίχους. 3η: Αφού βάλετε τα 4 μπλε gems στα μάτια, τα ξαναπαίρνετε. 4η: Τραβάτε την αλυσίδα. 5η: Στοιβάζετε τα rations στο ράφι που γράφει Pantry. 6η: Μαζεύετε τα αβγά των Kenku και τα τοποθετείτε στο δωμάτιο Nest. 7η: Βάζετε 3 stone portal keys στα τρία ράφια που υπάρχουν στο χώρο με τα 5 stone portals. 8η: Βάζετε 12 darts στους 12 εκτοξευτήρες στο αντίστοιχο δωμάτιο και κρατάτε την κυκλική πλατφόρμα. 9η: Στον τοίχο με το μήνυμα "It is written that a key lies on the other side" πετάτε ένα αντικείμενο. 10η: Στο δωμάτιο με τους 4 Mantis και τα 3 ράφια βάζετε ένα stone portal key στο κάθε ράφι. 11η: Στο δωμάτιο με τους μοχλούς, τους ρυθμίζετε ώστε ο δεύτερος από κάθε άκρη να είναι σε ανάποδη θέση από τους υπόλοιπους και βάζετε τα 3 scrolls από το special quest του level 7 στο ράφι. Κατόπιν τραβάτε τον κοντινότερο μοχλό δύο φορές. 12η: Χρησιμοποιώντας το Wand of Silvias παρασύρετε τον Xanathar στο τετράγωνο ανάμεσα στις δύο ματωμένες κολόνες με τα μάτια και μπαίνετε μπροστά του για να τον μπλοκάρετε. Πρέπει από πριν να έχετε κάνει τα κατάλληλα spells για να είστε αόρατοι!



QUEST FOR GLORY 3

Ο ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ ΘΕΜΙΣΤΟΚΛΗΣ μας γράφει μερικά bugs, και όχι μόνο. Μας λέει λοιπόν: Οταν φτιάξεις έναν thief και βάλεις τους επιπλέον πόντους, ώστε να έχει μαγικά skills (ένα είδος thief - magician δηλαδή), πήγαινε στα venomous vines και πάρε το φρούτο με το Fetch spell. Δώσε το στον αποθηκάριο. Ξαναπήγαινε στα venomous vines. Σώσε το πουλί από τα vines και θα σου προσφέρουν ξανά ένα fruit, μαζί με ένα gem. Ως magician τώρα, έχοντας πάρει την ορχιδέα, και αφού την έχεις βρέξει στη λίμνη τα μεσάνυχτα, πας στο μεγάλο δέντρο στη ζούγκλα, το ακουμπάς και παίρνεις το magic wood. Τώρα, αντί να φύγεις, μόλις πάρεις το magic wood, χωρίς να κουνηθείς, κάνε τον κέρσορα κλικ στη βάση και παίρνεις το γνωστό μήνυμα "Oops...". Στο φινάλε επίσης ως magician, αν, λίγο πριν πάρει ο κακός μάγος το staff σου, κάνεις Cast Trigger spell και παίρνεις πάλι το γνωστό μήνυμα "Oops...". Μας λέει επίσης ότι ως thief, στην καλύβα του μάγου των Leopardmans, μόλις ελευθερώσεις τον πίθηκο, μπορείς να κάνεις και OIL CHEST, PICK LOCK CHEST και παίρνεις ό,τι έχει μέσα. Δεν κερδίζεις όμως πόντους. Ως magician, αν δεν έχεις το tinderbox, μπορείς να ανάψεις φωτιά στα ξύλα με το CAST FLAME DART SPELL ON WOODS.

DAGGER OF AMON-RA

Ο ΚΩΣΤΑΣ ΑΓΓΕΛΙΔΗΣ, από την Κύπρο, ρωτά τι κάνει στην 2η πράξη για να βρει το πρώτο πτώμα. Ακουσε όλες τις συζητήσεις. Πήγαινε στο Gift-shop. Κάνε LOOK στα daggers. Ολα γράφουν στην λάμα το όνομα του κατασκευαστή. Το πιο αριστερό, όπως κοιτάς, όμως όχι, γιατί είναι το γνήσιο dagger of Amon-Ra. Μόλις το δεις, προχωρά ο χρόνος. Πήγαινε τώρα στα ενδότερα του μουσείου και θα βρεις το πρώτο σου πτώμα.

MARTIAN MEMORANDUM

Ο ίδιος ρωτά πού βρίσκει το Hover board για να περάσει τις ακτίνες, πίσω από το γραφείο του Big Dick Castro. Στην τοποθεσία ROWER PLANT, εκεί όπου σε τραβάει πάνω ο μαγνήτης (από το πάτωμα GET

MONKEY WRENCH και USE MONKEY WRENCH WITH MAGNET, ακριβώς τη στιγμή που εμφανίζεται ο κόκκινος βράχος), πήγαινε όλο δεξιά, πέρνα την πόρτα και LOOK CRATE. Εδώ βρίσκεις και παίρνεις τα hover board και alien wrench.

MANHUNTER 2

Ο ΓΙΩΡΓΟΣ ΠΕΤΡΙΔΗΣ, επίσης από την Κύπρο, ρωτά τη 2η μέρα ποιες πράξεις κάνει με τη σειρά. Πρέπει να κάνεις tracking κατά σειρά τα: Pier 5, Temple, Transamerica Pyramid, Dr's house, Laundry, Cable car barn, Private club, Shop. Πήγαινε στο Pier 5. Πάρε το muzzle και ταίριαξε το σπασμένο fang στο στόμα του θηρίου. Πήγαινε στο δωμάτιο του Tad Timov's. Οταν το σκυλί σού επιτεθεί, διάλεξε το muzzle και χρησιμοποίησέ το σ' αυτό. Πάρε την camera. Κοίτα τον πίνακα (Heaven Visions). Πήγαινε στο Temple.

Πήγαινε δεξιά στον Κινέζο. Οπως έδειχναν πριν τα σημεία κάτω από τον πίνακα, TAKE FOUR PINCHES FROM THE SECOND POT ON THE LEFT. Κάπνισε την πίπα. Παρακολούθησε το όραμα και συγκράτησε απόλυτα το νέο πρόσωπο της κοπέλας. Βγες και μπες στο Temple. Πάρε την Shield. Παίξε το παιχνίδι. Πήγαινε κάτω από το άγαλμα, στις σκάλες. Διάβασε από το inventory σου το Dragon's note. Τώρα κοίτα τα αγάλματα: τρίτο από δεξιά, πρώτο από αριστερά, τέταρτο από δεξιά (R3, L1, R4). Το μήνυμα είναι: CASTLE is the GATEWAY to HELL. Πάρε από το inventory σου το cloth (rub jewel of heaven). Κοίτα το δεύτερο άγαλμα από δεξιά. Τώρα διάλεξε το cloth. Διάβασε το puzzle. [F, OAR, P, INCHES, δηλαδή four pinches - για τον Κινέζο πριν.] Ανέβα πάνω. Τα υπόλοιπα είναι δικά σου.

FASCINATION

Ο ΜΙΧΑΛΗΣ ΡΟΥΣΣΟΣ ρωτά πώς μπαίνει στο Red Blue Bar. Στον πορτιέρη πρέπει να δώσεις πρώτα το Label Pin και μετά χρήματα. Τα χρήματα τα βρίσκεις πάνω στο παρμπρίζ του αυτοκινήτου, λίγο πριν μπεις στο σπίτι, παραβιάζοντας την πόρτα της κουζίνας. LAURA BOW 2: Η ΜΑΝΩΛΑΡΑΚΗ ΑΝΝΑ ρωτά τι κάνει, αφού δει το αληθινό dagger στο shop. Τώρα πια μπορείς να πας στα ενδότερα του μουσείου. Θα βρεις το πτώμα του Pippin Carter. Βρες στην τσέπη του σακακιού του το notebad. Το πτώμα είναι σε μια από τις σαρκοφάγους στο Egyptian exhibit room. Μπροστά στη σαρκοφάγο, εξέτασε το ankh medallion με το μεγεθυντικό φακό. Δες τα αρχικά "P.S". Πάρε το. Με το μεγεθυντικό φακό εξέτασε και την κηλίδα αίματος.



MONKEY ISLAND I

Η ΓΕΩΡΓΙΑ ΛΙΑΚΑΚΟΥ ρωτά στο δεύτερο μέρος πώς φεύγει από το πλοίο, αφού φτάσει στο νησί. Από το κατάστρωμα, πήγαινε WALK TO MATCH, WALK TO MATCH, OPEN KEGS (παίρνεις gunpowder), WALK TO LADDER, WALK TO DOOR, USE FEATHER PEN WITH RED HOT FIRE (ή το book, οποιοδήποτε T-shirt, ή το map, ή το business card), WALK TO LADDER, WALK TO CANNON, USE GUN POWDER IN CANNON NOZZLE, USE GIANT PIECE OF ROPE WITH CANNON (το σχοινί το παίρνεις από το αμπάρι), USE FUSE WITH FLAMING MASS. Τώρα πολύ γρήγορα WALK TO CANNON NOZZLE και εκτοξεύεσαι στο νησί.

LURE OF THE TEMPTRESS

Η ίδια ρωτά πώς θα περάσει από την τραπεζαρία των Skorls και πώς θα νικήσει την Selena. Από την κουζίνα πάρε τα tongs. Κάνε LOOK AT CARCASS στο τραπέζι. Τώρα στην άκρη του τραπεζιού κάνε LOOK AT FAT, GET FAT.

Γύρνα στο κελάρι. Στα πιο κάτω και αριστερά βαρέλια κάνε LOOK AT CASK στο πιο πάνω από τα τρία. Τώρα πια στο βαρέλι αυτό μπορείς να εντοπίσεις το Bung. Περίμενε να έρθει το αγόρι. Κάνε TALK TO STRANGER και TALK TO MINNOW. Πες την τρίτη φράση. Μετά πες την πρώτη. Μόλις φύγει ο Minnow, πήγαινε κοντά στο βαρέλι. Οταν ξαναγυρίσει και πλησιάζει τα βαρέλια, κάνε USE TONGS ON BUNG. Το κρασί αρχίζει να τρέχει. Αμέσως κάνε TALK TO MINNOW και πες τη δεύτερη φράση. Καθώς το αγόρι φεύγει, πήγαινε και στάσου πίσω από τον πιο πάνω δεξιά στύλο, από τους 4 γκριζοπράσινους, έτσι ώστε να μη φαίνεσαι. Θα έρθει το τεράστιο Skorl, θα πιει το κρασί που χύνεται και θα πέσει τέζα.

Τώρα μπορείς να περάσεις δεξιά από την τραπεζαρία, στο δωμάτιο με τα βίτζια. Κάνε USE FAT ON LEVER. Περίμενε να έθει ο Minnow, TELL MINNOW TO PULL LEVER και κάνε OPERATE WINCH. Τώρα η γέφυρα θα έχει πέσει. Κάνε SAVE πριν μπεις σ' αυτήν. Προχώρα στη γέφυρα. Πρέπει να νικήσεις το φρουρό. Αφού τον νικήσεις, μπες στον πύργο αριστερά και παρακολούθησε το φινάλε.



EYE OF BEHOLDER 2

Ο ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΜΠΟΥΜΠΟΥΚΙΩΤΗΣ μας λέει τα εξής: Ξεκινώντας, πήγαινε πέντε οθόνες νότια, μία δεξιά (west), δύο νότια, δύο αριστερά (east), μία βόρεια (north), δύο αριστερά (east), δύο νότια (south), τρεις αριστερά (east), μία βόρεια (north), τρεις αριστερά (east), τρεις βόρεια (north) και μία αριστερά (east). Εδώ γύρνα δεξιά. Κάνε REST και μετά θα βγουν λύκοι. Σκότωσέ τους. Κάνε ξανά REST. Θα ξαναβγούν λύκοι (έλεγχε, αν δέχεσαι επίθεση και από βόρεια). Επαναλαμβάνοντας αυτήν την αλληλουχία των εντολών συνέχεια (REST - σκότωνε), μπορείς να ανεβάζεις συνέχεια τα EXP points, και έτσι τα level σου. Αν έχεις φυσικά τόση υπομονή, θα συμπλήρωνα εγώ. Αυτά προς το παρόν. Ως τον άλλο μήνα, καλό adventuring.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: Pitsiris

Παρακαλούμε, όσοι στέλνετε γράμματα στη στήλη, να εσωκλείετε ένα γραμματόσημο εσωτερικού, αν θέλετε απάντηση, και να γράφετε μέσα στο γράμμα τα αναλυτικά στοιχεία σας (όνομα και διεύθυνση), καθώς και την υποσημείωση: Προς το Adventure S.O.S. του PIXEL.

TO VICTORY!

AIR WARRIOR

Χαίρετε, φίλοι του Airwarrior (Επίδοξοι και νυν πιλότοι). Για άλλη μία φορά θα πληροφορηθείτε μέσω της στήλης για τα νέα του Airwarrior αλλά και για διάφορους τομείς του παιχνιδιού που θα κάνουν εσάς τους νέους πιλότους να σχεδιάσετε τις τακτικές σας καλύτερα. Οσο για τους παλιούς... έχουμε και για σας! Κάτι άκουσα για ένα δεύτερο εναέριο ...σφάξιμο ...(Το τελευταίο είχε γίνει τις τελευταίες μέρες του 1992.) Νικήτρια χώρα ανακηρύχτηκε η A με εμάς τους καταπληκτικούς Βητάδες δεύτερους και τους άτυχους πιλότους της C τελευταίους. Υπομονή όμως ...περισσότερες λεπτομέρειες παρακάτω!

FIGHTERS SCOPES

Λοιπόν, αυτήν τη φορά λέμε να σας μιλήσουμε για μερικούς παρεξηγημένους τομείς του Airwarrior όπως η διαδικασία βαθμολογίας, η οποία κατά τη γνώμη μου είναι η πιο δίκαια που έχω δει σε παιχνίδι. Επίσης θα σας πούμε για διάφορα τεχνικά χαρακτηριστικά των πυροβόλων μερικών αεροσκαφών, καθώς και μερικά χρήσιμα πράγματα για τα κτίρια που υπάρχουν στο παιχνίδι, αφού προσφέρουν διαφορετικό ποσό πόντων το καθένα. Φυσικά θέλουν και ένα σεβαστό ποσό... βομβών για να ισοπεδωθούν. Αλλά αυτό είναι μάλλον δικό σας πρόβλημα. Ας αρχίσουμε λοιπόν με τον τρόπο βαθμολογίας. Πρέπει να ξέρετε ότι ένας πιλότος ο οποίος καταρρίπτει ένα αεροπλάνο και επιστρέφει το αεροπλάνο του στη βάση παίρνει πιο πολλούς πόντους από κάποιον ο οποίος σκοτώθηκε κατά την προσγείωση. Επίσης κάποιος ο οποίος ρίχνει έναν αντίπαλο και προσγειώνεται και κατόπιν ρίχνει άλλον έναν, παίρνει λιγότερους πόντους από κάποιον ο οποίος ρίχνει 2 ταυτόχρονα (στην ίδια αερομαχία). Επίσης ανάλογα αφαιρούνται πόντοι για μερική ή ολική καταστροφή του αεροπλάνου σου και για πτώση με αλεξίπτωτο ή ...χωρίς! Ολα τα αεροπλάνα (μαχητικά) έχουν την ίδια αξία σε πόντους, ενώ τα βομβαρδιστικά έχουν διαφορετική μεταξύ τους, με το B17 να δίνει περισσότερους πόντους. Το Airwarrior λοιπόν τα υπολογίζει όλα αυτά με βάση κάποια ποσοστά. Ετσι λοιπόν αν καταρρίψετε ένα αεροσκάφος και μετά προσγειωθείτε με το αεροπλάνο σας ακέραιο σε διάδρομο παίρνετε το 100% των πόντων. Αν καταρρίψετε 2 αεροπλάνα και επιστρέψετε σώος παίρνετε το 100% των πόντων για κάθε αεροπλάνο συν ένα 25% bonus για 2 συνεχείς καταρρίψεις. Αν π.χ. χτυπήσετε 3 αεροπλάνα τότε παίρνετε το 100% και για τα τρία συν 50% κ.λπ. Ολα αυτά βέβαια στην ίδια αερομαχία. Σε μεμονωμένες αερομαχίες παίρνετε απλά τους πόντους που δίνει κάθε αεροπλάνο.

Ετσι και δεν προσγειώσετε το αεροπλάνο σας σε βάση αλλά στο γρασίδι φιλικής περιοχής παίρνετε το 75% των συνολικών σας πόντων. Αν το κάνετε σε εχθρική περιοχή παίρνετε το 25% των πόντων.

Αν πέσετε με αλεξίπτωτο στην περιοχή σας θα ανταμειφθείτε με το 50% των πόντων. Αν πέσετε με αλεξίπτωτο σε εχθρική περιοχή θα πάρετε το 10% των πόντων. Πηδώντας με αλεξίπτωτο υπάρχει μια πιθανότητα 5% να μην ανοίξει το αλεξίπτωτο. Υπάρχει 50% πιθανότητα να αιχμαλωτιστείτε ή να σκοτωθείτε αν πέσετε σε εχθρική περιοχή.

Επίσης κάποιο εχθρικό αεροσκάφος μπορεί να σας πυροβολήσει τη στιγμή που αιωρείστε με το αλεξίπτωτό σας. Ετσι και καταρρίψετε αεροσκάφος πετώντας επάνω από εχθρική περιοχή θα πάρετε 25% bonus. Κατάρριψη επάνω από την περιοχή σας θα έχει ως αποτέλεσμα την απόδοση των κανονικών πόντων.

BOMBER SCORES

Αυτό το είδος score είναι και το πιο παρεξηγημένο. Μπορείτε να πάρετε bomber score ακόμα και πετώντας ένα fighter. Πώς γίνεται αυτό; Αν πάρετε μία βόμβα επάνω στο μαχητικό σας ΚΑΙ ΤΗ ΡΙΞΕΤΕ και μετά κάνετε μία κατάρριψη αυτή θα πάει στα bomber kills. Αλλιώς μπορείτε να κάνετε bomber kills σαν gunner σε βομβαρδιστικό. Οι πόντοι καθορίζονται όπως και στα μαχητικά.

Τώρα θα σας πούμε την αξία σε πόντους κάθε κτιρίου. Κάθε κατεστραμμένο κτίριο αξίζει 1.000 πόντους. Κάθε βόμβα σε διάδρομο αξίζει 100 πόντους, ενώ σε αεροπλανοφόρο 200 πόντους. Κάθε βυθισμένο αεροπλανοφόρο αξίζει 3.500 πόντους.

Επίσης κάθε γέφυρα αξίζει 200 πόντους. Ο παρακάτω πίνακας σας δείχνει την αξία σε πόντους κάθε

WITH OUR HELP

κτιρίου και πόσες βόμβες χρειάζεται το καθένα για να καταστραφεί πλήρως.

ΕΙΔΟΣ	ΑΞΙΑ (ΠΟΝΤΟΙ)	ΑΝΤΟΧΗ
Διάδρομοι	800	8
Πύργοι	400	4
Αποθήκες	900	4
Προμήθειες	500	2
Υπόστεγα	400	3
Jeep Shaks	500	2
Γέφυρες	1500	8-12
Antiaircraft batteries	250	1
Εργοστάσια	2000	4-6
Refinery	1000	4-6
Πρωτεύουσα	10000-16000	4-8
Αεροπλανοφόρα	3500	3-6

Αυτές λοιπόν είναι περίπου οι αξίες κάθε κτιρίου. Ελπίζουμε ότι θα σας βοηθήσουν να διαλέξετε τους στόχους σας αλλά και πιο βομβαρδιστικό είναι το καταλληλότερο.

Εδώ πρόκειται να σας πούμε για το Lethality (Ποσοστό ζημιάς) που μπορεί να προξενήσει ένα αεροσκάφος σε ένα άλλο.

Κάθε αεροπλάνο έχει το δικό του lethality. Και ΔΕΝ είναι για τους τύπους. Ισχύει στο λεπτομερέστατο τεχνικά, Airwarrior. Αυτό που θα πρέπει να σας απασχολήσει είναι το Rate of Fire (ROF) δηλαδή πόσες σφαίρες ρίχνει το πυροβόλο σας ανά λεπτό. Το δεύτερο πράγμα που πρέπει να ληφθεί υπόψη είναι το lethality. Οσο πιο μεγάλο τόσο πιο καλό. Ακολουθεί παρακάτω ο πίνακας 1 που δείχνει τα αεροπλάνα τα οποία προξενούν τη μεγαλύτερη ζημιά.

Οπως βλέπετε, το πιο δυνατό πυροβόλο είναι εκείνο του FW190. Με 2-3 βολές έχει καταρρίψει οποιοδήποτε μαχητικό. Παρ' όλα αυτά χάνει τη δύναμή του σημαντικά μετά το 70. Πέφτει σχεδόν στο μισό. Επίσης όταν έχετε από 30% και κάτω τότε τα πράγματα γίνονται αρκετά δύσκολα.

Το Me262 είναι το πιο σταθερό και εκεί που το 190 έχει μειονεκτήματα το 262 έχει 5 φορές περισσότερη δύναμη στο πυροβόλο του. Το παράδειγμα προς αποφυγή είναι το ιαπωνικό Zero, αλλά "κερδίζει" στην ευελιξία. Για το τέλος φυλάξαμε έναν πίνακα ο οποίος σας δείχνει ποιο από όλα τα αεροσκάφη κουβαλάει τα περισσότερα πυρομαχικά.

Αεροσκάφος	Πυρομαχικά (Σε σφαίρες)
P-51	670
F4U-1D	775
P-38	550
FW190	765
ME109	500
AGM5A	300
KI 84	470
SPITFIRE	370
ME262	360

ΠΙΝΑΚΑΣ 1

Αεροσκάφος	Σφαίρες:100	90	80	70	60	50	40	30	20	10	0
P-51D MUSTANG	4366							1455			
F4U-1D CORSAIR	4366										2911
P-38J LIGHTING	6216			2911							
FW 190 A-8	13738				7517			1296			
ME 109 G-6	4407										1296
A6M5A ZERO	4210										436
KI84 LA	4838			1455							
SPITFIRE MK IX	8067					1456					
ME262A-1A	10462									5231	

TWIN TURRET	300
SINGLE TURRET	300
B-25 NOSE	400
A-26 NOSE	600
TWIN WW1 GUNS	300

Ελπίζουμε τα παραπάνω να σας βοηθήσουν να επιλέξετε το κατάλληλο αεροπλάνο. Ο καθένας μας πετάει με ένα προσωπικό στιλ. Ετσι για τον καθένα μας υπάρχει και διαφορετικό αεροπλάνο. Επιλέξτε σοφά λοιπόν. Φαίνεται ότι το Zero είναι το χειρότερο, ενώ το FW190 το δυνατότερο όσον αφορά το lethality. Αυτές ήταν οι ...δικές μου εκτιμήσεις!

ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΝΕΟ

Την ώρα που διαβάζετε αυτές τις γραμμές έχει αρχίσει ήδη ο δεύτερος μεγάλος διαγωνισμός του Airwarrior. Περισσότερα νέα στο επόμενο τεύχος, αφού την ώρα που γράφονταν αυτές οι γραμμές ο διαγωνισμός ακόμα ήταν μια ιδέα. Πάντως κάτι άκουσα για μια 500άρα Amiga ...και κάτι ...άλλα πραγματάκια που περιμένουν τον καλύτερο.

Ελπίζουμε να προπονηθήκατε όσο έπρεπε για να βοηθήσετε τη χώρα Β να πάρει τη νίκη που της ανήκει! Περισσότερα στο επόμενο Pixel.

Keep Flying!

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ AIR WARRIOR

Μετά τη μεγάλη επιτυχία που σημείωσε ο χριστουγεννιάτικος διαγωνισμός, η CompuLink δεν μπορούσε να αφήσει τους πιλότους της σε αδράνεια. Γι' αυτό, αποφάσισε να κάνει πασχαλινές ...εφόδους. Μιλάμε βέβαια για το νέο διαγωνισμό του Air Warrior, που θα γίνει κατά τη διάρκεια του Πάσχα. Περισσότερες πληροφορίες θα βρείτε στην CompuLink. Πάντως, για να αρχίσετε να ζεσταίνετε τους κινητήρες των αεροσκαφών σας, έχουμε ακούσει ότι θα υπάρχουν πολλά δώρα, τα οποία προσφέρουν οι εταιρίες:

GREEK SOFTWARE, ΤΗΛ.: 6443759, 6448505
PIM SOFTWARE, ΤΗΛ.: 8643277, 8648172

CONSOLE Tips

Το δεύτερο ανοιξιάτικο τεύχος του Pixel βρίσκεται αυτήν τη στιγμή στα χέρια σας. Για άλλη μια φορά, λοιπόν, ψάξαμε παντού για να βρούμε τα καλύτερα console tips, έτσι ώστε να επιτυγχάνετε το μέγιστο από τα cartridges σας. Βέβαια, τα γράμματά σας ήταν και είναι η σημαντικότερη βοήθεια για τη στήλη αυτή. Ξεχυθείτε στο μαγικό κόσμο των Sonic και Mario με τη βοήθεια των tips μας. Και μην ξεχνάτε... Το καλοκαίρι δεν είναι πια και πολύ μακριά!...

Γράφει ο Δημήτρης Ζούλιας



SHADOW DANCER
(SEGA MEGADRIVE)

Για να πάτε σε όποια πίστα θέλετε, κάντε τα εξής: Στην εισαγωγική οθόνη, πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα A, B, C. Μετά πατήστε το start. Τα υπόλοιπα στην οθόνη σας...

BATMAN
(PC ENGINE)

Πηγαίνετε στην οθόνη, στην οποία δίνετε τα passwords. Υπάρχουν τέσσερα πρόσωπα που πρέπει να μπουν στην κατάλληλη θέση. Το πρώτο sprite κάντε το έναν joker, ο οποίος να κοιτάει προς το μόνιτορ. Το δεύτερο sprite κάντε το Batman και βάλτε το να σας κοιτάει. Το τρίτο sprite πρέπει να είναι Batman και να κοιτάει αριστερά, ενώ το τέταρτο πρέπει να είναι Joker και να κοιτάει επίσης αριστερά. Η συνέχεια επί της οθόνης...

BIG RUN
(SUPER FAMICOM)

Δεν παίρνουμε και πολλά γι' αυτήν την κονσόλα. Πάντως, ορίστε ό,τι έπεσε στα χέρια μας: Πατήστε το Start στην εισαγωγική οθόνη. Θα βγείτε σε μία κρυμμένη οθόνη με διάφορες επιλογές. Για το sound test, βάλτε και τα 2 joypads και πατήστε το B 4 φορές, το X 4 φορές, το Y 4 φορές, το A 4 φορές, το B 8 φορές, το X 4 φορές, το Y 4 φορές, το A 4 φορές και μετά το left ή right για να κάνετε βόλτα στο menu.

SUPER MONACO GP
(SEGA MEGADRIVE)

Οι παρακάτω κωδικοί θα σας τοποθετήσουν 3 κούρσες πριν από το τέλος της δεύτερης περιόδου. Θα κερδίσετε σίγουρα. 04C6, E1JO, IP07, F000, 001S, B1D5, 3627, B4CF, 0Q89, EG00, 0183, 0002, 0000, 0000, D200, 28DF.

PILOTWINGS
(SUPER NES)

Οι κωδικοί για τα 9 επίπεδα του παιχνιδιού:



Level	Code
2	985266
3	394391
4	520771
5	108048
6	400718
7	773224
8	165411
9	760357
10	882943

DUNGEON EXPLORER
(PC ENGINE)

Ορίστε οι κωδικοί για τον ...εξερευνητή των μπουντρουμιών σε αυτό το πολύ καλό rpg.

Dungeon	Code
1	IMGAJ-MDPAI
2	IDGNG-DMMNI
3	IDJLJ-DJHKC

CONSOLE Tips

4	IMJLG-MGEHC
5	IFHJI-NHHFC
6	IJIGI-COIFO
7	IEPAP-FMBPE
8	IBAHA-FDCCE
9	IEKHP-PIJLM
10	IBFKF-PCKGM
11	IOAMA-FHBBG
12	IDAGA-FPEBC
13	IMPOA-FPHMC

Από το φίλο μας Κώστα Γεωργουλόπουλο.

CAPTAIN SILVER

(SEGA MEGADRIVE)

Οταν εμφανιστεί το μισητό Game Over, κάντε τα εξής: Πατήστε το UP και μετά το 1. Θα πάρετε άλλες πέντε ζωούλες.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

(NINTENDO GAMEBOY)

Αν δεν τα πάτε τόσο καλά όσο περιμένατε, παγώστε το παιχνίδι και πατήστε τα Start, up, up, down, down, right, left, right, B, A. Αυτό θα αναπληρώσει την ενέργειά σας.

Στο δεύτερο υπόνομο του πρώτου επιπέδου, πηγαίνετε μέχρι τον τοίχο και μετά μπείτε μέσα στον υπόνομο.

Συνεχίστε το περπάτημα. Επάνω από το κεφάλι σας θα υπάρχει ένας σωλήνας με Foot στρατιώτες επάνω. Μόλις συναντήσετε τον τοίχο, πέστε επάνω του. Η χελώνα θα αναβοσβήσει και θα βρεθείτε σε μία κρυφή πίστα...



VIGILANTE

(SEGA MASTER SYSTEM)

Στην οθόνη των τίτλων πατήστε τα up, left, B, 1, 2. Αυτά τα ...λίγα κουμπάκια θα τα κρατάτε πατημένα ταυτόχρονα! Τώρα μπορείτε να διαλέξετε πίστα.

OPERATION C

(NINTENDO GAMEBOY)

Οταν φτάσετε το τέταρτο επίπεδο, περάστε και την τέταρτη γέφυρα μέχρι να βρείτε ένα σκύλο. Σκοτώστε τον και θα σας δώσει το Homing wing. Στο πέμπτο επίπεδο, επάνω αριστερά στα πρώτα σκαλοπάτια, υπάρχει ένας σκορπιός μέσα σε έναν κύλινδρο. Θα σας δώσει ό,τι και ο σκύλος.

U. N. SQUADRON

Κάντε highlight το επίπεδο δυσκολίας και κρατήστε πατημένα τα A και B. Κρατώντας τα πατημένα, αλλάξτε το επίπεδο δυσκολίας, αλλά από το πρώτο joypad. Θα βγείτε σε ένα bonus level.

CAPTAIN PLANET

(NES)

Ορίστε κάποια passwords.

Επίπεδο	Password
1-2	763754
2-1	955783
2-2	637511
3-1	148574
3-2	786565
4-1	920272
4-2	799224
5-1	344551
5-2	829443

Και για να τερματίσετε το παιχνίδι, το νούμερο είναι 506210. Από το φίλο μας Νίκο Γρίβα από τον Πειραιά.

WIZARDS & WARRIORS

(SEGA MASTER SYSTEM)

Στο επίπεδο 2.0 πηδήξτε στην άκρη του γκρεμού πριν κλείσει η πύλη, για να πάρετε όλα τα πετράδια.

Στο επίπεδο 2.1 κάντε τα ίδια, για να γλιτώσετε ένα κλειδί. Στο επίπεδο 2.4 μπείτε στο κρανίο, περιμένοντας να πέσει το σαγόνι 2 φορές.

Στο 3.0 στρίψτε αριστερά και περιμένετε για τον ανελκυστήρα. Θα μαζέψετε μία έξτρα ζωούλα και ένα κλειδί. Οταν περάσετε το δράκο, μπείτε μέσα στην πόρτα και θα βρεθείτε μπροστά σε μία έκπληξη... Τέλος, στο 3.1 πάρτε το κλειδί, ανοίξτε το σεντούκι, πάρτε τις μπότες, και μπείτε στην πόρτα που είναι μετά το πηγάδι.

PUTT 'N PUTTER

(SEGA GAMEGEAR)

Ολοι οι κωδικοί γι' αυτό το πολύ καλό παιχνιδάκι:

Επίπεδο	Password
2	PKDKE
3	SAQAQ
4	HKJKK
5	HKMKH
6	FKPKD
7	PUTT
8	FLDKG

THUNDERFORCE III

(SEGA MEGADRIVE)

Αν θέλετε να έχετε επάνω στο διαστημοπλοιάκι σας όλα τα όπλα, παγώστε το παιχνίδι. Πατήστε γρήγορα το UP 10 φορές και μετά το DOWN και το B, το ένα μετά το άλλο. Θα δείτε το παραθυράκι να γεμίζει με όπλα. Υπάρχει κι άλλο! Ξεπαγώστε το παιχνίδι και πατήστε το A. Καλό ε;

NEMESIS

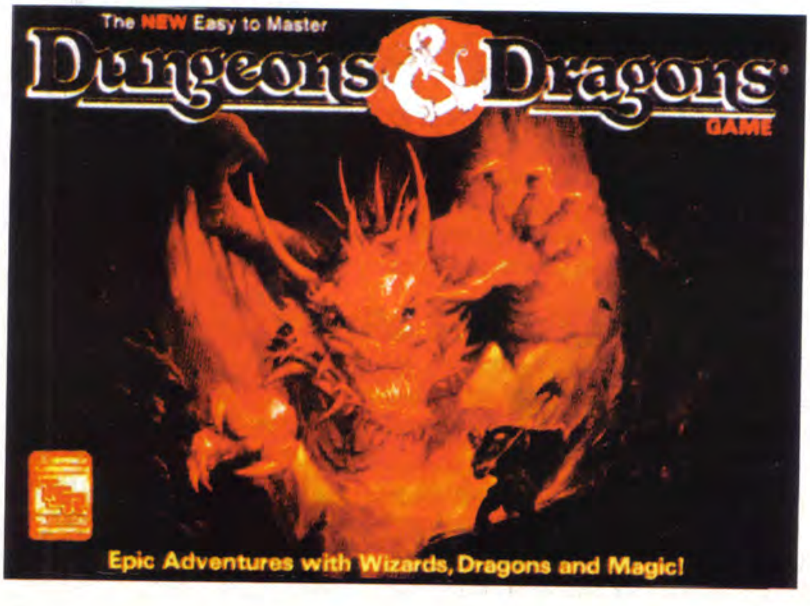
(NINTENDO GAMEBOY, SNES, NES)

Πατήστε με τη σειρά τα up, up, down, down, left, right, left, right, B, A, B, A. Θα αποκτήσετε δύο τεράστια κανόνια. Από το φίλο μας Πέτρο Μακλαφέκα από τη Μυτιλήνη.

BOARD *games*

Ανέκαθεν τρελαινόμουν στην ιδέα να έχω έναν αληθινό δράκο στο σπίτι μου. Αυτό βέβαια ήταν αδύνατο, μια και δεν το επιτρέπει ο κανονισμός της πολυκατοικίας μου. Δεν βαριέσαι, είπα, θα πάρω κάποιο troll. Εψαξα πολύ, αλλά μάταια. Μάλλον σε λάθος εποχή γεννήθηκα. Γι' αυτό αγόρασα το THE NEW DUNGEONS AND DRAGONS, για να έχω και δράκους και troll στο σπίτι μου.

THE NEW DUNGEONS & DRAGONS



Ετοιμαστείτε για ένα ταξίδι σε μία φανταστική χώρα όπου υπάρχουν δράκοι, τέρατα, σκελετοί, παγίδες και πολλά άλλα εμπόδια που δεν βάζει ο νους σας. Πάρτε το ατσάλινο σπαθί σας και ψάξτε ανάμεσα στους φίλους σας τους πιο ικανούς και πιο θαρραλέους, για να δημιουργήσετε την ομάδα σας. Αφού γίνουν τα παραπάνω, νομίζω πως ήρθε η ώρα να ανοίξετε την πόρτα και να κατεβείτε στους απέραντους και ανεξερεύνητους λαβύρινθους του DUNGEONS & DRAGONS, ψάχνοντας για αμύθητους θησαυρούς και πολλή περιπέτεια.

Το D&D κυκλοφορεί εδώ και αρκετά χρόνια, σε πολλές εκδόσεις, με ένα κατεβατό από κανόνες και πολύπλοκα σενάρια με αποτέλεσμα να αφήνει έξω πολλές ηλικίες.

Αλλά η TSR έκανε το θαύμα της, και έφτιαξε το THE NEW DUNGEONS AND DRAGONS.

Η νέα έκδοση είναι ειδικά σχεδιασμένη γι' αυτούς που πάντα ήθελαν να παίξουν τέτοιου είδους παιχνίδια, αλλά δεν μπόρεσαν να τα καταφέρουν ή γιατί παίρνοντας κάποιο σενάριο δεν κατάλαβαν τίποτα ή δεν βρήκαν κάποιον να τους ξεναγήσει σ' αυτόν το φανταστικό κόσμο. Με απλά βήματα και απλούς κανόνες το NEW D&D υπόσχεται να σας μάθει τα μυστικά των role playing games.

ΤΟ ΠΑΚΕΤΟ

Κατ' αρχάς, θα ήθελα να πω ότι όλα τα παιχνίδια αυτού του είδους έχουν στο εξώφυλλό τους και ένα έργο τέχνης. Πραγματικά αξίζουν συγχαρητήρια στους δημιουργούς τους. Ανοίγοντας το πακέτο θα βρείτε τα εξής ενδιαφέροντα πράγματα:

Τα μυστικά χαρτιά του Dungeon Master, τις κάρτες εκμάθησης, οι οποίες θα αναλάβουν να σας βάλουν σιγά-σιγά μέσα στο παιχνίδι, και να αποκτήσετε τη σχετική πείρα που χρειάζεται για +rpg. Δύο χάρτινες καρτέλες, που η καθεμία έχει 24 ήρωες της εποχής (πολεμιστές, δράκους, τέρατα κ.λπ.) τους οποίους θα συναντήσετε κατά τη διάρκεια της περιπέτειας. Εναν υπέροχο χάρτη διαστάσεων 21 x 31, με το πρώτο σας μπουντρούμι, όπως επίσης και ένα σετ από 6 διαφορετικού τύπου ζάρια (τετράεδρα, οκτάεδρα, ακόμη και δωδεκάεδρα) και το rule book, καλά οργανωμένο και εύκολο στη χρήση, για να ξαναθυμηθείτε κάποιον κανόνα ή ικανότητα παίκτη.

ΑΣ ΑΡΧΙΣΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Κάλεσε τους φίλους σου στο σπίτι, και πες τους το παραμύθι (που σου έλεγε η γιαγιά σου για να κοιμηθείς) για το μεγάλο θησαυρό που ήταν χαμένος στα υπόγεια μιας φανταστικής χώρας, αλλά δεν μπορούσαν να πλησιάσουν άνθρωποι γιατί τον φύλαγε ένας πελώριος και πολύ κακός κόκκινος δράκος, και πως η προφητεία έλεγε πως κάποια μέρα, μια ομάδα από γενναίους άντρες θα σκότωνε το δράκο και θα έφερνε στο φως το θησαυρό. Αφού τους

πείσεις με το παραμύθι σου, δώσ' τους να διαλέξουν κάποιο χαρακτήρα, από την καρτέλα που υπάρχει μέσα στο κουτί (εδώ θα ήθελα να πω ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και μεταλλικές φιγουρίτσες, τις οποίες θα τις έχετε βάψει μόνοι σας, για να είναι και πιο εντυπωσιακές) με αποτέλεσμα να δημιουργήσουν μια ομάδα. Κατόπιν (κατά λάθος) ρίξ' τους στο μπουντρούμι και κλείσε πίσω τους τη σιδερένια πόρτα. Τώρα η ομάδα φαίνεται να έχει κάποιο πρόβλημα. Οι ήρωες αρχίζουν να κοιτάζουν γύρω τους, αλλά υπάρχει πολύ σκοτάδι. Ξαφνικά ακούγεται η φωνή του Dungeon Master (αν θέλετε κάνετε εσείς τον DM) να λέει: Δεξιά σας υπάρχει ένα ξύλινο μπαούλο, και ίσια μπροστά, στα δέκα μέτρα, μια τεράστια ξύλινη πόρτα. Τι θέλετε να κάνετε; Η ομάδα πρέπει να αποφασίσει την κίνησή της και να αποφύγει τις τυχόν παγίδες που έχει στήσει ο DM, δηλαδή εσείς. Τελικά η απόφαση πάρθηκε, να ανοιχτεί το μπαούλο. Η τύχη τούς βοήθησε. Ο DM τους λέει πως στο μπαούλο υπήρχαν 3 σπαθιά και 2 πανοπλίες, και πως ακόμη ο κάθε παίκτης απέκτησε x βαθμούς εμπειρίας. Τώρα δεν τους μένει παρά να πάνε προς την ξύλινη πόρτα.

DM: πίσω από την πόρτα ακούγονται βήματα και περίεργοι θόρυβοι. Τι θα κάνετε;

ΟΜΑΔΑ: Θα ανοίξουμε την πόρτα.

DM: Μπροστά σας βρίσκετε μια τεράστια πράσινη σαύρα, και έχει στον λαιμό της ένα χρυσό κολιέ.

Η ομάδα συζητάει τι μπορεί να κάνει. Να φύγει χωρίς να πειράξει τη σαύρα, να την πλησιάσει ο πιο γενναίος της παρέας και να της δώσει λίγη τροφή ή να τη σκοτώσουν και να της πάρουν το χρυσό κολιέ.

ΟΜΑΔΑ: Επίθεση. Ανάλογα με το χαρακτήρα που έχει ο κάθε παίκτης, αποφασίζει με ποιο τρόπο ή με ποιο spell θα κάνει την επίθεσή του, π.χ. ο μάγος αποφασίζει να δώσει ένα χτύπημα στη σαύρα με το spell "magic missile". Ο DM δίνει στον μάγο το ζάρι, και αναλόγως τι θα φέρει συμβουλεύεται τα χαρτιά του και λέει στον παίκτη τι ζημιά έχει κάνει στη σαύρα. Ακολουθούν στη μάχη και οι άλλοι παίκτες. Το αποτέλεσμα της μάχης δεν θα το εξετάσουμε τώρα. Απλά κάναμε μια αρχή για να σας δείξουμε τον τρόπο που παίζονται αυτά τα παιχνίδια, και πώς ο DM φτιάχνει το σενάριο που ακολουθούν οι παίκτες. Πολλά τέτοια σενάρια, γρήγορα στην εξέλιξή τους, απλά και κατανοητά, υπάρχουν μέσα στο THE NEW DUNGEONS AND DRAGONS. Καλά, καλά, θα σας πω και το αποτέλεσμα της μάχης με τη σαύρα. Τελικά η ομάδα νίκησε τη σαύρα, πήρε το χρυσό κολιέ, αλλά δεν υποψιάζονταν τι τους περίμενε στην άλλη γωνία.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Εάν λοιπόν νομίζετε ότι έχετε αρκετό θάρρος, τόλμη και σας αρέσει η περιπέτεια, δεν έχετε παρά να αγοράσετε το THE NEW D&D της TSR. Εμείς θα ευχαριστήσουμε την GREEK SOFTWARE, τηλ.: 6448505, που μας πρόσφερε το πακέτο.

Τελευταίο δεκαήμερο του Μαρτίου. Κυριακή πρωί. Εξω άνοιξη σε φουλ ανάπτυξη. Και πάνω στο γραφείο μου μια στοίβα από βιβλία! Πού κουράγιο για διάβασμα, και μάλιστα 10.000 σελίδων! Ομως ο Ουμπ (χαϊδευτικό του Αποστόλης) δεν αστειεύεται. Και ο αγώνας αρχίζει...

του Γ. Κακαλέτρη

Βιβλία λοιπόν το θέμα μας, αν και ο καιρός δεν τα τοποθετεί στα "in" της εποχής αυτής. Σε εξαντλητικό "test", λοιπόν, τα περισσότερα βιβλία της ελληνικής αγοράς και θέμα τους (μα ποιο άλλο βέβαια): η Amiga.

Δυστυχώς όμως η έκφραση "ελληνική αγορά" δεν σημαίνει απαραίτητα και ελληνική γλώσσα, αφού η συντριπτική πλειοψηφία των βιβλίων που παρουσιάζουμε είναι γραμμένα στα αγγλικά. Επειδή όμως η αγγλική γλώσσα είναι πολύ διαδεδομένη στα ελληνόπουλα και ειδικά στους computer funs, αυτό δεν αποτέλεσε εμπόδιο στο να εμφανιστεί στις σελίδες του περιοδικού μας αυτό το αφιέρωμα. Πάντως στα παρακάτω μόνο ό,τι αναφέρεται είναι ελληνικό.

Και αρχίζουμε με τη σειρά της Abacus για την Amiga, η οποία αριθμεί 17 τόμους αυτήν τη στιγμή. Κάθε τόμος καλύπτει αυτοτελώς ένα θέμα, και έτσι δεν είναι απαραίτητη η κατοχή όλης της σειράς. Απαριθμούμε λοιπόν τους τίτλους που ήταν διαθέσιμοι τη στιγμή που γράφτηκε η παρουσίαση:

1. Amiga for Beginners: Η πρώτη επαφή με την Amiga, το Workbench, η AmigaBASIC και το AmigaDOS. Ειδικά στην AmigaBASIC υπάρχουν αρκετά παραδειγματάκια ήχου, γραφικών κ.λπ. Εκδόσεις 1.3 και 2.0.

2. AmigaBASIC Inside and Out: Οι έννοιες της BASIC και πειραματισμοί. Καλύπτονται αναλύσεις/γραφικά, DOS μέσα από BASIC, αρχεία IFF (ήχου και εικόνας), ήχος. Υπάρχει αναλυτική παρουσίαση των εντολών της AmigaBASIC και πολλά εκτενή παραδείγματα. Δεν είναι εισαγωγικό βιβλίο, αλλά καλύπτει όλα τα θέματα της BASIC.

5. Amiga Tricks & Tips: Το πρώτο βιβλίο της σειράς που αναφέρεται σ' αυτό το θέμα, αφού ακολουθούν πιο ολοκληρωμένες συλλογές στους τόμους 12 και 17. Προγράμματα μέσα από BASIC και scripts του DOS.

7. Advanced System Programmers Guide for the Amiga: Πολύ καλό εργαλείο για την αξιοποίηση της Amiga μέσα από τη C. Καλύπτει icons, μονάδες (serial, parallel, trackdisk κ.λπ.), τα IFF αρχεία (μουσικής, samples και εικόνας), βιβλιοθήκες, δομές του συστήματος και άλλα πολλά.

10. Amiga C for Beginners: Επειδή δεν είναι όμως όλοι ειδικοί και από κάπου πρέπει να αρχίσουν, το βιβλίο αυτό είναι ό,τι πρέπει για τη μετάβαση του προγραμματιστή από μια πιο απλή γλώσσα (AmigaBASIC - AMOS κ.λπ.) στη C.

11. Amiga C for Advanced Programmers: Και επειδή οι προχωρημένοι πρέπει να προχωρήσουν κι άλλο, αυτός ο τόμος εμβαθύνει στη χρήση του linker και compiler και σε τομείς του OS, που άλλα γενικότερα βιβλία προσπερνούν με απλή αναφορά. Ετσι βλέπουμε, για παράδειγμα, τη δημιουργία χαρτών πληκτρολογίου κ.λπ.

12. More Tricks and Tips for the Amiga: Μια ακόμα συλλογή με χρήσιμα tricks πάλι από BASIC και το DOS.

13. Amiga Graphics Inside and Out: Αν θέλετε να γράψετε παιχνίδια, αυτό το βιβλίο σάς είναι απαραίτητο! Εξηγεί τα πάντα γύρω από το χειρισμό γραφικών και κίνησης. Καλύπτονται τα θέματα iff, fonts, bitmaps, copper, double buffering, sprites, HAM & ExtraHalfBrite modes κ.λπ. Απαιτείται η γνώση BASIC και C.

14. Amiga DeskTop Video Guide: Εξειδικευμένο εγχειρίδιο για τη μύηση του χρήστη στο θέμα Video με την Amiga. Εξηγούνται όλες οι έννοιες του χώρου και μπορεί να σώσει κάποιον από περιττές σπατάλες που συνηθίζονται!

15. Amiga Printers Inside and Out: Αν σας ενδιαφέρει πώς λειτουργεί ο εκτυπωτής, αυτό το βιβλίο ίσως σας βοηθήσει. Είναι το μόνο βιβλίο που αναφέρεται στο θέμα καθώς και στην επικοινωνία υπολογιστή - εκτυπωτή με τις εντολές του DOS. Καλύπτονται αναλυτικά όλα τα σχετικά θέματα, όπως printer drivers, fonts κ.λπ.

17. The Best Amiga Tricks and Tips: Και η μεγάλη συλλογή από tricks...

Τα άλλα βιβλία της σειράς δεν ήταν διαθέσιμα τη στιγμή της παρουσίασης. Στο Best Amiga Tips and Secrets του Denny Atkin (Compute Books) θα βρει ο αναγνώστης μια σειρά από πληροφορίες και hints που καλύπτουν τα μοντέλα της Amiga που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή (και 1200 - 4000), το Workbench (1.3 έως και 3.0), εκτυπωτές, monitors, AGA chipset και hardware upgrades. Δύο βιβλία βρίσκουμε από το αμερικανικό περιοδικό Amiga World, τα οποία αναφέρονται ως επίσημα συνοδευτικά βιβλία του Amiga Vision και το AmigaDOS 2.

Το πρώτο έχει τίτλο AmigaVision handbook και είναι μια αναλυτική παρουσίαση, με πολλές εικόνες και παραδείγματα, του multimedia πακέτου AmigaVision που δίνεται δωρεάν μαζί με την A3000.

Το δεύτερο - Official AmigaDOS 2 Companion - καλύπτει τα Workbench, Shell, AmigaDOS, αναλυτικά τα scripts και μια εισαγωγή στη γλώσσα AREXX. Και τα δύο βιβλία αναφέρονται σε χρήστες μετρίου επιπέδου εξοικείωσης και διαβάζονται πολύ εύκολα.

Τελείως διαφορετικό το θέμα του βιβλίου Computers and Chaos του Conrad Bessant (Εκδ. Sigma) που καλύπτει διάφορους

αλγορίθμους για ενδιαφέροντα αποτελέσματα, όπως Chaos, Mandelbrot, Julia, Plants, Fractal landscapes κ.λπ. Τα παραδείγματα είναι γραμμένα σε AmigaBASIC, Gfa-BASIC ή AMOS.

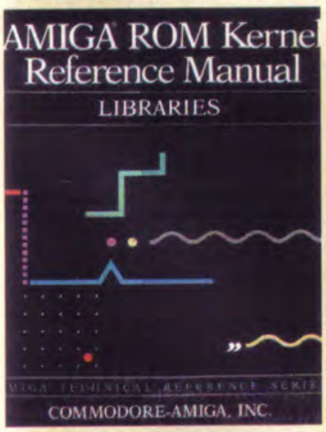
Το "The AmigaDOS manual", στην τρίτη του έκδοση, είναι το επίσημο έντυπο της Commodore - Amiga που καλύπτει και την 2.04 έκδοση του λειτουργικού. Οπως και οι παλαιότερες εκδόσεις του, χωρίζεται σε τρία ανεξάρτητα τμήματα: USER'S MANUAL, που αναφέρεται στις εντολές και τα μηνύματα λαθών, DEVELOPERS MANUAL, κλίσεις του AmigaDOS και ο linker, και, τέλος, TECHNICAL REFERENCE MANUAL, που καλύπτει το σύστημα αρχειοθέτησης, δομές του AmigaDOS κ.λπ. Σίγουρα δεν απευθύνεται σε αυτόν που μόλις απέκτησε την Amiga του! Το AmigaDOS είναι το θέμα και του AmigaDOS Reference Guide (4η έκδοση) του Sheldon Leeman από την Compute Books. Ομως εδώ όλος ο τόμος αναφέρεται στις εντολές του από την έκδοση 1.3 έως και 3.0, και όχι σε τεχνικές λεπτομέρειες. Διάφορα άλλα θέματα περιλαμβάνουν τις μονάδες και τα patterns. Το βιβλίο απευθύνεται σε όλους τους χρήστες - δεν απαιτεί ιδιαίτερες γνώσεις.

Και το AmigaDOS Inside & Out της Abacus έχει όμως το ίδιο θέμα και συνοδεύεται από δισκέτα. Εδώ δεν καλύπτεται το 3.0. Ομως πέρα από τις εντολές, έχουμε αναφορά στην AREXX, εμβάθυνση στις μονάδες του DOS, τον πολυπρογραμματισμό (multitasking) κ.λπ., χωρίς ωστόσο να γίνεται δυσνόητο για το μέσο χρήστη.

Ανάμεσα στα βιβλία που είδαμε υπάρχουν και δύο ελληνικά: το πρώτο έρχεται από τον Κλειδάριθμο με συγγραφέα τον Peter Wollschlaeger και έχει τίτλο BASIC με την Amiga. Αναφέρεται στα στοιχεία της γλώσσας BASIC, εξηγεί όλες τις εντολές της AmigaBASIC και υπάρχουν αναφορές σε πιο προχωρημένα θέματα όπως παγίδευση γεγονότων, κλίση βιβλιοθηκών από BASIC κ.λπ. Συνιστάται σε όσους αρχίζουν τώρα να ασχολούνται με την BASIC στην Amiga, καθώς η χαμηλή του τιμή το επιτρέπει. Το δεύτερο αναφέρεται σε πιο υψηλού επιπέδου προγραμματιστές που χρησιμοποιούν τη γλώσσα C. Είναι ο "Οδηγός προγραμματιστή της Amiga", απαραίτητο εργαλείο σε όσους αρχίζουν να ασχολούνται με Amiga C αλλά και για πιο προχωρημένους, αφού καλύπτει και θέματα όπως πολυπρογραμματισμός κ.λπ. Και εδώ η τιμή είναι χαμηλότερη από τα άλλα βιβλία και είναι το μεγάλο ατού του. Το πρόβλημα είναι ότι δεν αναφέρεται καθόλου σε OS 2, αφού την εποχή της συγγραφής του δεν υπήρχε. Αν όμως θέλετε να γράφετε προγράμματα για όλες τις Amiga (1.2 - 3.0), ίσως να μη σας ενοχλήσει αυτό.

Πρέπει να αναφέρουμε ότι την προσφορά των βιβλίων, για τις ανάγκες της παρουσίασης, έκανε το κατάστημα (μάλλον καταστήματα) τεχνικών εκδόσεων Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3604397-

Amiga Technical Reference Series



Τα επίσημα έντυπα της Commodore Amiga για τον υπολογιστή της. Τέσσερις τόμους βρήκαμε και τουλάχιστον οι τρεις πρώτοι δεν πρέπει να λείπουν από τη βιβλιοθήκη του developer για κανένα λόγο. Amiga ROM Kernel Reference Manual - LIBRARIES: Ολες οι βιβλιοθήκες του συστήματος με αναλυτικά παραδείγματα σε έναν τεράστιο τόμο.

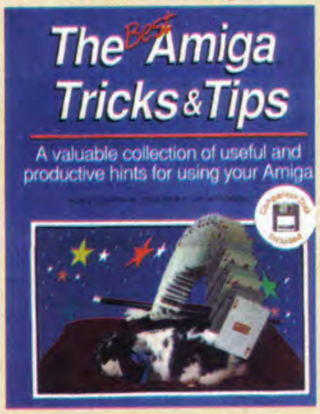
Amiga ROM Kernel Reference Manual - DEVICES: Οι μονάδες του συστήματος, ουσιαστικά αποτελεί το δεύτερο μισό του manual του OS.

Amiga Hardware Reference Manual: Ολες οι θύρες της Amiga αναλυτικά.

Τα custom chips και οι λειτουργίες τους. Αν σκοπεύετε να υπερβείτε το σύστημα, σας χρειάζεται.

Amiga User Interface Style Guide: Το πιο απλοϊκό βιβλίο της σειράς, αλλά ίσως και όλων όσων είδαμε, αφού σε έναν ολόκληρο τόμο εξηγείται ο χειρισμός του υπολογιστή από το χρήστη, μέσω του πληκτρολογίου και του ποντικιού. Για όσους είχαν παλαιότερες εκδόσεις της σειράς (αυτή εδώ είναι η τρίτη και καλύπτει το OS 2), πρέπει να πούμε ότι αυτή είναι ασύγκριτα πιο καλογραμμένη και κατανοητή.

The Best Amiga Tricks & Tips



Ο 17ος τόμος της σειράς της Abacus πραγματικά εντυπωσιάζει με την ευρηματικότητα των θεμάτων του. Μέσα από την BASIC ο χρήστης θα κάνει πράγματα που ζηλεύουν και οι χρήστες της γλώσσας μηχανής! Vector graphics, gadgets, icons, disk access, ακόμα και hardware επεμβάσεις είναι ένα ελάχιστο μέρος από μια τεράστια λίστα hints & tips που θα δώσουν στα προγράμματά σας αυτό που έχουν τα top hits.

Μια συνοδευτική δισκέτα θα σας γλιτώσει από την πληκτρολόγηση των πάρα πολλών listings που περιλαμβάνονται στο βιβλίο. Συνιστάται σε όποιον γνωρίζει την AmigaBASIC και μπορεί να επεκταθεί πολύ εύκολα η χρήση των παραδειγμάτων του από C (είναι γραμμένα, έτσι ώστε οι αντιστοιχίες να είναι προφανείς).

AUTOSCAN

24bit color digitizer από τη SGtronics

Θα το είδατε στις διαφημίσεις του περιοδικού. Είναι ελληνικό. Είναι 8bit και θα δώσει τέλος στην αναζήτηση digitizer για επαγγελματική και ερασιτεχνική χρήση.

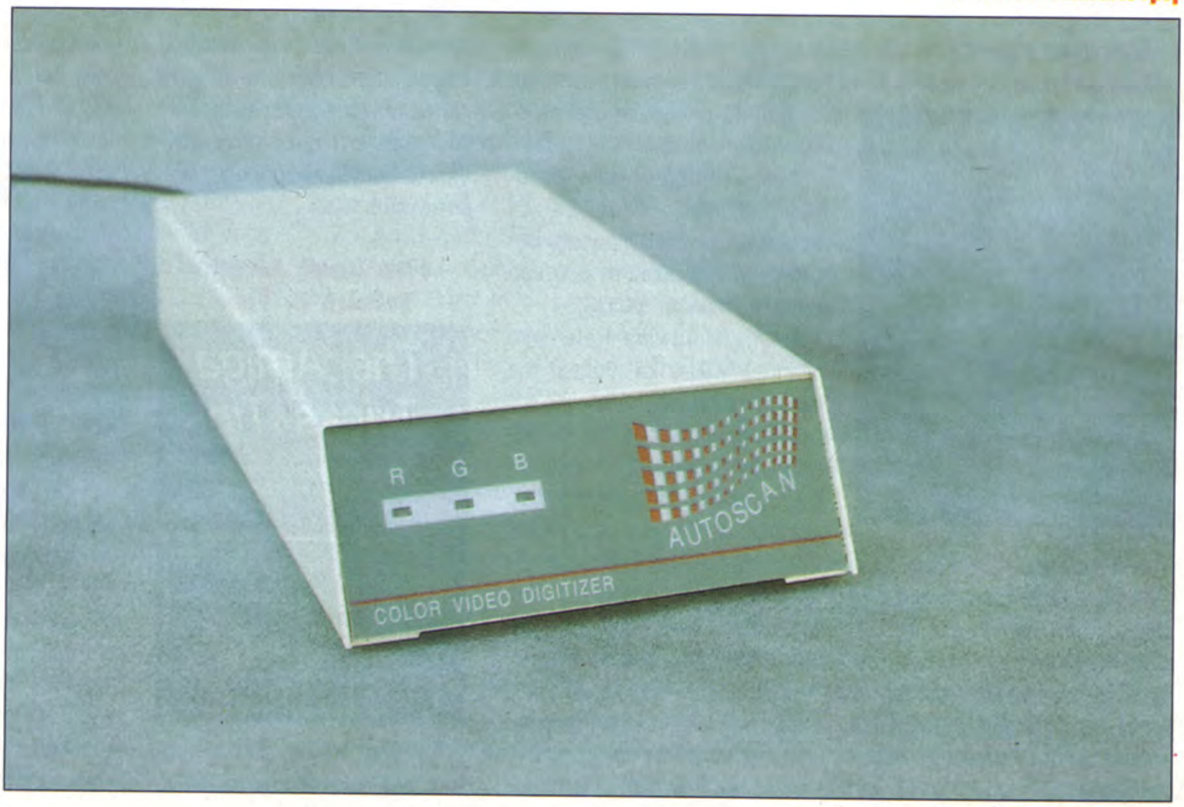
• του Γ. Κακαλέτρη

Autoscan λέγεται η νέα ή μάλλον μία από τις αρκετές νέες δημιουργίες της γνωστής ελληνικής εταιρίας SGtronics, η οποία εδώ και 3,5 χρόνια προσφέρει πολλά στον ελληνικό χώρο του video και της Amiga. Το θέμα της: ένας έγχρωμος 8bit digitizer που εκπλήσσει με τα χαρακτηριστικά και την τιμή του. Τη στιγμή που γράφεται το test, το μηχάνημα δεν έχει βγει στην κατανάλωση, γι' αυτό συγχωρήστε μας για τυχόν παραλείψεις. Εξάλλου, όταν το είδαμε, δεν ήταν έτοιμα ούτε το manual ούτε η συσκευασία, αλλά πολύ περισσότερο ούτε το πρόγραμμα ψηφιοποίησης. Ας δούμε όμως περί τίνος πρόκειται.

Ο Autoscan έρχεται σε ένα πολύ κομψό και πρωτότυπο κουτί. Οι απαραίτητες συνδέσεις βρίσκονται στο πίσω μέρος, ενώ μπροστά βρίσκονται τα ενδεικτικά LED της λειτουργίας του.

Αρχίζοντας από πίσω, θα βρούμε τη σύνδεση με την παράλληλη θύρα, μία είσοδο CVBS και μία Y/C, από S-VHS video ή camera.

Αν δεν καταλάβατε ακόμα, ο Autoscan μπορεί να τροφοδοτηθεί με εικόνα από το κατά πολύ ευκρινέστερο Y/C, αντί για το κλασικό CVBS των γνωστών DigiView, ViDi, VDAmiga και DCTV. Αν και δεν το δοκιμάσαμε, αυτή η σύνδεση υπόσχεται μεγαλύτερη σαφήνεια από το



CVBS, αφού το σήμα εισόδου είναι καλύτερο. Τα σήματα που μπορεί να ψηφιοποιήσει είναι τα VHS, S-VHS, HI-8, VIDEO-8 και COMPOSITE.

Και μια και μιλάμε για συνδέσεις, ο πρακτικός Ελληνας κατασκευαστής έχει φτιάξει πολύ μεγαλύτερα καλώδια, για άνεση στο χώρο, χωρίς να χρειάζεται να στριμωχτεί ο digitizer στην άκρη του γραφείου πίσω από τον υπολογιστή, αλλά να τοποθετηθεί άνετα στο πλάι. Προαιρετικό είναι το τροφοδοτικό του (σταθεροποιημένο 12V - 400mA).

Ας δούμε όμως και το μπροστινό μέρος: Εδώ υπάρχουν τρία LEDs, τα οποία δείχνουν ποιο χρώμα φιλτράρει ο Autoscan κάθε στιγμή. Ναι. Ο Autoscan έχει και ενσωματωμένο splitter. Δεν έχει εξωτερικό κουτί, συνεργάζεται άψογα και δεν υπάρχει κανένα ρυθμιστικό. Τα πάντα γίνονται μέσω software. Και το software που χρησιμοποιεί είναι το υπέροχο DigiView, το γνωστό πακέτο που συνοδεύει τον επίσης γνωστό digitizer της NewTec.

Ας δούμε όμως και τα τεχνικά χαρακτηριστικά του AutoScan:

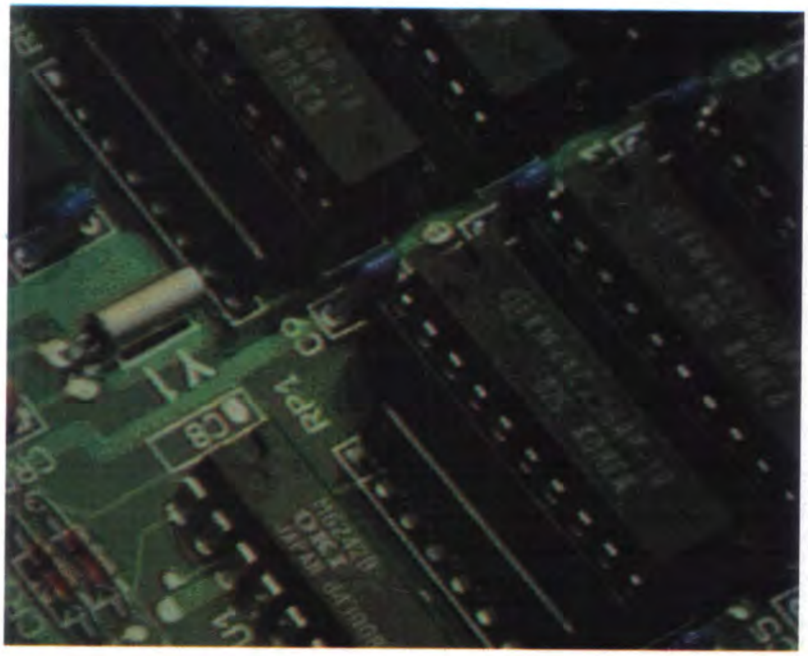
- Ανάλυση 704x592 pixels
- 8bit digitizer
- Ενσωματωμένος "splitter" ή, καλύτερα, όπως μου εξήγησε ο κ. ΣΤΑΥΡΟΣ ΓΕΩΡΓΑΚΟΠΟΥΛΟΣ της SGtronics, CTI (Color Transients Improvement Circuit) αντί για τα κλασικά πηνία που χρησιμοποιούν οι άλλοι digitizers ως γραμμές καθυστέρησης (και οι "οικονομικοί" αλλά και οι άλλοι 8bit digitizers). Ο τρόπος αυτός είναι πολύ πιο εξελιγμένος και φαντάζομαι ακριβότερος κατασκευαστικά.

Επειδή όμως υπάρχουν και αρχάριοι, όπως γράφει στο γράμμα του ένας φίλος, ας σταματήσουμε λίγο στο 8bit digitizer κάνοντας ταυτόχρονα και μια αναδρομή στους άλλους που δοκιμάσαμε. Ο αριθμός των bits που διακρίνει ένας digitizer έχει σχέση με το πόσες διαφορετικές διαβαθμίσεις φωτεινότητας διακρίνει. Ετσι, ένας digitizer 4bit (όπως το Vidi) διακρίνει μόνο 16 (2 στην 4η) διαφορετικές φωτεινότητες (0 το μαύρο - 15 το άσπρο). Με τρία διαφορετικά φίλτρα - κόκκινο, πράσινο, μπλε - μπορούμε να μεταφράσουμε τις αποχρώσεις του γκρι σε αποχρώσεις καθενός από τα τρία διαφορετικά χρώματα και στη συνέχεια, με το κατάλληλο software, να τις ενώσουμε, δημιουργώντας μια έγχρωμη εικόνα. Με ένα 4bit digitizer, όπως το vidi, θα έχουμε 16 διαφορετικές αποχρώσεις του κάθε χρώματος, το οποίο σημαίνει 16x16x16 = 4.096 χρώματα. Το DigiView είναι 7 bit digitizer, πράγμα το οποίο σημαίνει με το splitter ή με φίλτρο: 128x128x128 = 2,1 εκατομμύρια χρώματα περίπου. Το Autoscan είναι 8bit, επιτρέποντας 256x256x256= 16,8 εκατομμύρια χρώματα!!! Δηλαδή, απευθείας για μια 24bit κάρτα. Ομως αυτό που τον κάνει να υπερέχει δεν είναι το ότι ξεχωρίζει 8 φορές περισσότερα χρώματα από το πολύ καλό DigiView. Με το Autoscan, κατά τη δοκιμή μας, δεν υπήρξαν αποτυχημένες προσπάθειες. Η μόνη αιτία για να τραβηχτούν μερικές πόζες ξανά ήταν ο κακός φωτισμός (του δωματίου). Τα τρία χρώματα είναι πάντα πάνω στο άλλο, ενώ το πρόβλημα tracking του DigiView (παραμόρφωση της εικόνας που συχνά θέλει









αρκετό ψάξιμο για να διορθωθεί με το software) δεν έχει συμβεί ποτέ. Η σαφήνεια των εικόνων που παραθέτουμε αποδεικνύει την ποιότητά του. Ομως υπάρχει ένα πρόβλημα, για το οποίο δεν γνωρίζω τι πολιτική θα ακολουθήσει η εταιρία: το software. Η παρουσίασή μας έγινε με τη βοήθεια του DigiView, αλλά τι θα δοθεί στον πελάτη, μέχρι τουλάχιστον να ετοιμαστεί το ειδικό software του Autoscan, δεν το ξέρουμε. Κατά τα άλλα, να σας πούμε ότι οι εικόνες που βλέπετε, πλην μίας, δεν έχουν μεταφραστεί σε formats Amiga, αλλά έχουν δοθεί σε 24bit IFF στο DTP, σε αντίθεση με το άρθρο για τα ViDi & DigiView στα οποία είχαν καταστραφεί. Για το Digitizing χρησιμοποιήθηκε camera και η σύνδεση έγινε μέσω CVBS.

Ο φωτισμός, όπως είπαμε, ήταν φωτισμός δωματίου, αλλά το Autoscan σε συνδυασμό με το πρόγραμμα DigiView έκαναν τέλεια τη δουλειά τους. Για να το χρησιμοποιήσετε, είναι απαραίτητη μια Amiga με 1MB RAM και μια εντελώς ακίνητη πηγή video (κάμερα ή video με καλό pause). Ας μην ξεχνάμε ότι είναι slow scan digitizer.

Το AutoScan μάς το παρουσίασε η ίδια η SGtronics στα γραφεία της (Σολωμού 39, Εξάρχεια, Αθήνα, τηλ.: 3644296) και σύντομα (μάλλον τη στιγμή που διαβάζετε το περιοδικό) θα υπάρχει στα καταστήματα. Πέρα από τα χαρακτηριστικά του, μεγάλο ατού είναι η τιμή του: 78.000. Συνίσταται ανεπιφύλακτα σε επαγγελματίες και χομπίστες.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA

ΟΡΓΑΝΩΘΕΙΤΕ ΓΙΑΤΙ ...

IBM & compatibles

● του Αργύρη Γιαγιά

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

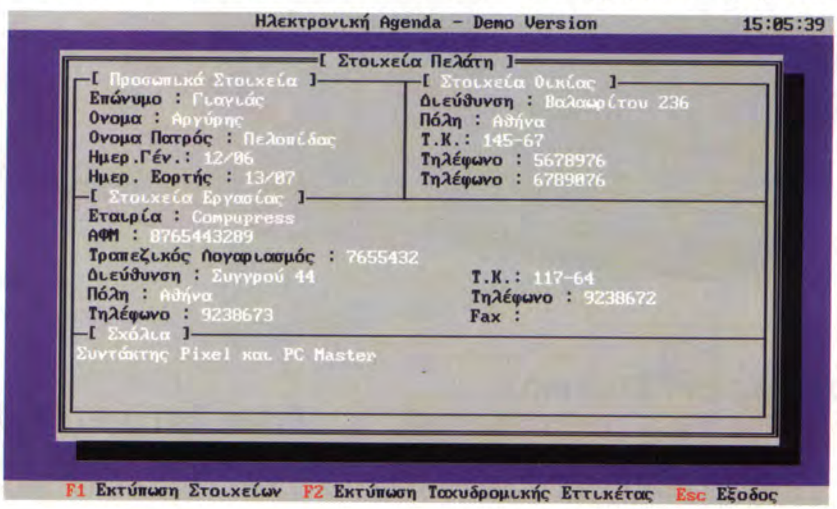
Η οργάνωση, σε προσωπικό και επαγγελματικό επίπεδο, έχει γίνει πια απαραίτητη στον καθένα από μας.

Οι περισσότεροι θα το έχετε συνειδητοποιήσει ήδη, όταν ψάχνετε απεγνωσμένα για κάποιο τηλέφωνο ενός φίλου και δεν μπορείτε να το βρείτε. Η λύση που εισήγαγαν οι "γιάπηδες" ήταν οι ηλεκτρονικοί organizers. Ομως, για τον κάτοχο ενός προσωπικού υπολογιστή που κοστίζει πάνω από 300.000 δραχμές, αυτή η λύση σίγουρα δεν είναι η ενδεδειγμένη, καθώς αυτόματα υποβιβάζει τις ικανότητες ενός σύγχρονου υπολογιστή. Ετσι, έχουν κυκλοφορήσει πολλά προγράμματα (κυρίως ξένων εταιριών) για διαχείριση τηλεφώνων, πελατών, οργάνωση γραφείου κ.λπ. Ομως, και εδώ υπάρχει ένα σημαντικό πρόβλημα, καθώς τα περισσότερα από αυτά δεν υποστηρίζουν ελληνικά, με πρόσφατο παράδειγμα το πολύ καλό, κατά τα άλλα, Lotus Organizer for Windows που παρουσιάσαμε από τις σελίδες της στήλης "Χωρίς Joystick". Πρόσφατα όμως κυκλοφόρησε ένα πρόγραμμα που λύνει όλα τα παραπάνω προβλήματα. Ονομάζεται Ηλεκτρονική Agenda και επιδιώκει να γίνει το δεξί σας χέρι στις δουλειές του γραφείου και του σπιτιού. Κατασκευασμένο από Ελληνες προγραμματιστές, οι οποίοι είχαν εντοπίσει τα προβλήματα που αναφέραμε, απευθύνεται άμεσα στους Ελληνες χρήστες, αφού είναι πλήρως εξελληνισμένο και πολύ εύκολο στη χρήση, χωρίς να χρειάζεται να ανατρέξουμε στο manual.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΟΡΓΑΝΩΣΗ

Η εγκατάσταση του προγράμματος είναι πολύ εύκολη και, μολονότι το πρόγραμμα περιέχεται σε μία δισκέτα, αυτή είναι απαραίτητη για τη σωστή λειτουργία του προγράμματος. Και πάλι όμως χρειάζεστε μόλις 330 Kbytes ελεύθερα στο δίσκο, χώρο που έχει πια ο καθένας. Δίνοντας λοιπόν Agenda από το Prompt του DOS, ξεκινάει το πρόγραμμα και, αφού περάσουμε κάποιες εισαγωγικές οθόνες, εμφανίζεται το κεντρικό μενού. Σ' αυτό το σημείο θα μας ζητηθεί το προσωπικό μας password που στην αρχή θα είναι κενό, αλλά μπορείτε να το αλλάξετε στη συνέχεια.

Το κυρίως μενού περιλαμβάνει 10 επιλογές. Εκτός από τις εφτά πρώτες, που θα δούμε αναλυτικότερα, υπάρχουν οι επιλογές: Οδηγίες Χρήσεως (όπου υπάρχει ένα αναλυτικό help για όλες τις λειτουργίες του προγράμματος), Dos Shell (για να μπορούμε να βγούμε προσωρινά στο DOS και να κάνουμε όποια εργασία θέλουμε) και Τέλος Προγράμματος (με ευνόητη λειτουργία που θα πρέπει να τη χρησιμοποιείτε για να κλείσετε το πρό-



Η οθόνη εισαγωγής των στοιχείων του πελάτη. Τα στοιχεία αυτά θα χρησιμοποιηθούν για την εκτύπωση των εττικετών.

γραμμα, εάν θέλετε να μην έχετε πρόβλημα με τα αρχεία σας). Ομως, όπως είπαμε, οι εφτά πρώτες επιλογές είναι όλη η ουσία του προγράμματος, γι' αυτό και θα τις δούμε αναλυτικότερα.

Διαχείριση πελατών: Αυτή η επιλογή χρησιμεύει ως ευρετήριο πελατών αλλά και ως ένα προσωπικό καρνέ. Κάθε καρτέλα περιλαμβάνει Επώνυμο, Ονομα, Ονομα Πατρός, Ημερομ. Γέννησης και Εορτής, Διεύθυνση, Πόλη, Ταχυδρομικό Κώδικα και δύο τηλέφωνα. Επίσης, μπορούμε να βάλουμε και στοιχεία για την εταιρία όπου εργάζεται όπως Επωνυμία, ΑΦΜ, Τραπεζικό Λογαριασμό κ.λπ. καθώς και τρεις γραμμές με σχόλια. Η αναζήτηση κάθε καρτέλας γίνεται βάσει ονοματεπωνύμου. Επειδή όμως συνήθως δεν θυμόμαστε επακριβώς το όνομα, υπάρχουν οι επιλογές "Εμφάνιση λίστας πελατών" και "Εμφάνιση λίστας εταιριών", από όπου μπορούμε να δούμε όλα τα records και να διαλέξουμε ποιο θέλουμε να εμφανιστεί αναλυτικά. Μια ακόμη χρήσιμη δυνατότητα είναι η εκτύπωση των τηλεφώνων κατά πελάτη ή κατά εταιρία, ώστε να έχουμε και στο χαρτί έναν τηλεφωνικό κατάλογο.

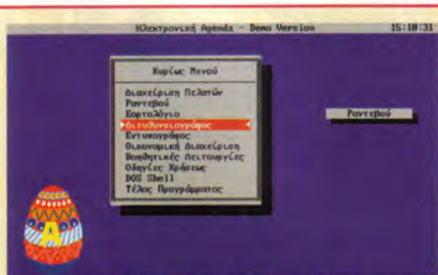
Ραντεβού: Οχι, τώρα πια δεν θα θυμάστε εκ των υστέρων τα ραντεβού σας. Ενα πλήρες πρόγραμμα διαχείρισης ραντεβού αναλαμβάνει να σας κάνει τη ζωή ευκολότερη. Κάθε εγγραφή, εκτός από ημέρα και ώρα, περιλαμβάνει και ονοματεπώνυμο, πόλη, διεύθυνση, τηλέφωνο και παρατηρήσεις. Οπως και στους πελάτες, έτσι και εδώ μπορούμε να πάρουμε σε χαρτί τα ραντεβού που έχουμε μεταξύ δύο ημερομηνιών.

Εορτολόγιο: Αυτό το πρόγραμμα έχει άμεση σχέση με το πελατολόγιο, καθώς ελέγχει τα records των πελατών για να δει ποιος γιορτάζει (γιορτή ή γενέθλια) τη συγκεκριμένη ημερομηνία. Ετσι, μπορείτε, εάν θέλετε, να στείλετε κάποια ευχετήριο κάρτα, την οποία μπορείτε εύκολα να συμπληρώσετε αυτόματα με τη λειτουργία "Εκτύπωση ετικετών εορταζόντων".

Διευθυνσιογράφος: Αν και αυτή η επιλογή είναι μόνο για εκτυπώσεις, ωστόσο αποδεικνύεται πολύ χρήσιμη. Ετσι, όταν θέλουμε να στείλουμε μία αποστολή, αρκεί να γράφουμε μόνο αυτή, καθώς η εκτύπωση της διεύθυνσης ή και ολόκληρης της ετικέτας γίνεται από το πρόγραμμα. Αν μάλιστα τις τυπώνετε και σε αυτοκόλλητο χαρτί, μπορούν να τοποθετηθούν εύκολα στο φάκελο αποστολής.

Εντυπογράφος: Γι' αυτούς όμως που τα θέλουν όλα σε ένα, υπάρχει και ένας μικρός επεξεργαστής κειμένου με περιορισμένες λειτουργίες. Αν όμως δεν έχετε πρόχειρο ένα ολόκληρο πρόγραμμα για να γράψετε την επιστολή που αναφέραμε, θα κάνει τη δουλειά του και με το παραπάνω.

Οικονομική διαχείριση: Ενα από τα ισχυρά ατού του πακέτου. Παρακολουθήστε τα οικονομικά σας με ένα απλό αλλά αποδοτικό πρόγραμμα εσόδων - εξόδων. Χωρίς να είστε λογιστής μπορείτε να βάλετε σε μία τάξη τα έξοδά σας. Υπάρχουν πίνακες και εκτυπωτικές καταστάσεις για αναλυτική κίνηση περιόδου, μηνός κ.λπ. Μπορεί να το χρησιμοποιήσει τόσο ένας απλός χρήστης όσο και ένας ελεύθερος επαγγελματίας.



Το κεντρικό menu της εφαρμογής. Διακρίνονται οι σημαντικότερες επιλογές μεταξύ των οποίων είναι η διαχείρηση Διευθυνσιογράφου, η τήρηση των ραντεβού, η οικονομική διαχείρηση και η εκτύπωση εττικετών.

Χωρίς Joystick



Εδώ εισαγάγετε τα στοιχεία για τα ραντεβού που έχετε σε μια μέρα.

Βοηθητικές λειτουργίες: Για τη σωστή λειτουργία του προγράμματος υπάρχει μια σειρά από βοηθητικά utilities όπως αναδιοργάνωση αρχείων, διαγραφή σημειώσεων/ραντεβού, έλεγχος εκτύπωσης ραντεβού, αλλαγή ημερομηνίας - ώρας κ.λπ. Επίσης, υπάρχουν και προγράμματα που είναι απαραίτητα για τη δουλειά στο γραφείο όπως ημερολόγιο και αριθμομηχανή.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το πρόγραμμα διατίθεται από την Anubis, γνωστή από τα βιβλία Πληροφορικής και κοστίζει μόλις 12.000 δρχ. Ετσι, ο δείκτης απόδοση προς τιμή είναι κάτι παραπάνω από ικανοποιητικός.

Το πρόγραμμα συνοδεύεται επίσης και από ένα καλογραμμένο manual που επεξηγεί όλες τις λειτουργίες, αν και είναι πολύ απλό στη χρήση του. Η ηλεκτρονική Agenda είναι ένα πακέτο από επιμέρους προγράμματα που απευθύνεται σε όλους, από τον απλό χρήστη μέχρι και τον επαγγελματία για τις δουλειές του γραφείου και μάλιστα ικανοποιεί απόλυτα και τους δύο.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: Dusan.

THE LAFFER UTILITIES

ΟΡΓΑΝΩΘΕΙΤΕ ΔΙΑΣΚΕΔΑΖΟΝΤΑΣ

IBM & compatibles

• του Αργύρη Γιαγιά

JOYSTICK ΧΩΡΙΣ

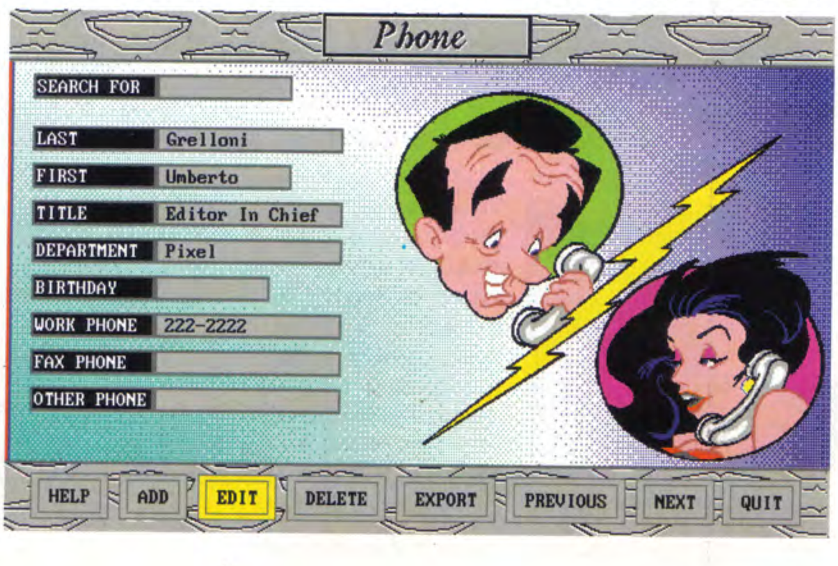
Ολα τα επαγγελματικά προγράμματα της αγοράς για τους προσωπικούς υπολογιστές περιέχουν κατά κανόνα πολλές επιλογές, με ατέλειωτα μενού και άπειρες δυνατότητες.

Φυσικά, ο καθένας θέλει το καλύτερο. Συχνά όμως χρησιμοποιούμε ένα πακέτο εκμεταλλευόμενοι μόνο το 10% των δυνατοτήτων του. Ολα αυτά έχουν ως αποτέλεσμα κάποια στιγμή το πρόγραμμα να μας κουράζει και να μη δουλεύουμε ευχάριστα μαζί του. Οταν μάλιστα αυτό το πρόγραμμα το χειριζόμαστε καθημερινά (προσωπική agenda κ.λπ.) ή το χρησιμοποιούμε στο γραφείο, το φαινόμενο του κορεσμού εμφανίζεται συχνότερα.

Τώρα όμως υπάρχει ένα πρόγραμμα που διαφέρει από τα άλλα. Πρόκειται για τα Laffer Utilities, που έχουν ως κύριο χαρακτηριστικό το χιούμορ, ώστε οι εργασίες σας να γίνονται ευχάριστα και με κέφι. Ο Larry Laffer, για όσους δεν τον ξέρετε -πράγμα απίθανο-, είναι ο βασικός ήρωας των adventure games με τίτλο Larry 1 έως 5, παραγωγής της Sierra. Η ίδια, λοιπόν, εταιρία παρουσιάζει για πρώτη φορά ένα "επαγγελματικό" πρόγραμμα, στο οποίο μας ξεναγεί ο διάσημος ήρωάς της. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα σε όλο το πρόγραμμα να υπάρχει διάχυτη μια αίσθηση χιούμορ για όλες τις σοβαρές εργασίες. Ο Larry, λοιπόν, ήταν ο καταλληλότερος, μια και είναι ο πιο κωμικός ήρωας των παιχνιδιών περιπέτειας.

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Το πρόγραμμα περιέχεται σε 4 δισκέτες 1.44 MB και φυσικά, για να λειτουργήσει, θέλει εγκατάσταση στο σκληρό, όπου και καταλαμβάνει περίπου 7 MB. Δίνοντας Laffer από το prompt του Dos, εμφανίζεται η εισαγωγική οθόνη και στη συνέχεια το κεντρικό μενού του προγράμματος. Στην πραγματικότητα, το βασικό μενού με τις 18 επιλογές-utilities καταλαμβάνει το αριστερό μέρος της οθόνης και στο κέντρο υπάρχει ο Larry που δείχνει να απολαμβάνει το ότι δουλεύει με Laffer Utilities. Στο κάτω μέρος υπάρχουν επίσης τα Buttons Help, Start, About και Quit, την οποία επιλέγουμε με το mouse ή χρησιμοποιώντας το πλήκτρο Tab. Κάθε επιλογή συνοδεύεται και από ένα σχόλιο δύο γραμμών, το οποίο αναφέρει τι ακριβώς κάνει και εμφανίζεται στο box που υπάρ-



Ο Ουμπέρτο έχει καταχωρήσει το τηλέφωνο του αλλά το work-phone είναι μάλλον "εσκεμμένα" λαθός.

χει γι' αυτήν τη δουλειά.

Πριν περάσουμε στην παρουσίαση του κάθε utility αναλυτικά, πρέπει να επισημάνουμε κάτι που αφορά τον εκτυπωτή. Στο Install ορίζουμε το port, όπου έχουμε συνδεδεμένο τον εκτυπωτή (LPT, COM ή No Printer), καθώς και τον τύπο του. Δυστυχώς, όμως, υπάρχουν μόνο τέσσερις τύποι εκτυπωτών (9-pin epson compatible, 24-pin epson compatible, lazer και postscript compatible) και ίσως συναντήσετε προβλήματα στις εκτυπώσεις, εάν ο εκτυπωτής δεν ακολουθεί κάποιο από τα παραπάνω standards. Ας κάνουμε όμως μια ξενάγηση στα Laffer Utilities.

UTILITIES

Jones: Βαρεθήκατε τη δουλειά; Χρειάζεστε ένα χαμόγελο; Τι καλύτερο από ένα ανέκδοτο.

Επιλέγοντας το Jones Utility, εμφανίζεται ο Larry στο μικρόφωνο, έτοιμος να μας απαγγείλει ανέκδοτα. Από το button Make me Laff βγαίνει random ένα από τα πολλά ανέκδοτα που υπάρχουν. Αριστερά και δεξιά του screen υπάρχουν δύο δείκτες. Ο Filthometer δείχνει πόσο "βρόμικο" είναι το ανέκδοτο και ο Laffometer πόσο αστείο. Το τι είδους ανέκδοτα θα εμφανίζονται μπορούμε να το ορίσουμε εμείς από το button Preferences. Υπάρχει το εύρος για το Filthometer και Laffometer και μπορούμε να τα περιορίσουμε σε ένα συγκεκριμένο είδος. Ακόμα μπορούμε να δώσουμε ένα search string και εμφανίζονται τα ανέκδοτα που περιέχουν αυτό το string. Σε πολλά ανέκδοτα χρησιμοποιούνται κάποιες συγκεκριμένες φράσεις που αναφέρονται σε εθνότητες, σεξουαλικά υπονοούμενα κ.λπ. Αυτές λοιπόν μπορείτε να τις αντικαταστήσετε βάζοντας, για παράδειγμα, σε ένα group εθνότητας τους γνωστούς μας Πόντιους. Αν ωστόσο θέλετε να βάλετε καινούρια ανέκδοτα, ώστε να εμπλουτίσετε το πρόγραμμα, χρησιμοποιήστε την επιλογή Add. Μόνος περιορισμός, όπως και σε όλες σχεδόν τις λειτουργίες του προγράμματος, να είναι στα αγγλικά.

Phone: Ενας τηλεφωνικός κατάλογος είναι απαραίτητος για κάθε πρόγραμμα οργάνωσης γραφείου. Η κάθε καρτέλα περιλαμβάνει επώνυμο, όνομα, τίτλο, τμήμα της εταιρίας, ημέρα γενεθλίων, τηλέφωνο δουλειάς, Fax και άλλο τηλέφωνο. Υπάρχει search string, το οποίο ψάχνει μέσα από όλα τα πεδία του κάθε record, αλλά και εδώ δεν υποστηρίζονται ελληνικοί χαρακτήρες. Τη λίστα με τα ονόματα και τα τηλέφωνα μπορούμε να την κάνουμε export ως ascii αρχεία, αλλά δεν μπορούμε να την εκτυπώσουμε μέσα από το πρόγραμμα. Υπάρχουν ακόμα οι λειτουργίες add, edit, next, previous και delete.



Το ωροσκόπιο σας στην "Larry" έκδοσή του.

Signs: Οι επιγραφές με μηνύματα είναι κάτι το πολύ συνηθισμένο στους χώρους εργασίας. Εδώ λοιπόν υπάρχει ένα πρόγραμμα που μας θυμίζει αρκετά το παλιό Print Master. Κάθε επιγραφή μπορεί να έχει κάποιο graphic (στην περίπτωσή μας απεικονίζει πάντα τον Larry σε κάποια ανάλογη στάση), έναν τίτλο και κάποιο border. Υπάρχουν λοιπόν 118 graphics, 181 τίτλοι συν ένας που μπορεί να μετατραπεί με δικό μας μήνυμα, 16 διαφορετικά borders και 8 τρόποι απεικόνισης των παραπάνω.

Το αποτέλεσμα της επιγραφής που φτιάχνουμε μπορούμε να το δούμε πριν εκτυπωθεί από το option preview.

Announce: Πολλές φορές λείπουμε από το γραφείο μας και αφήνουμε σημειώματα για



Αν και ο Larry "στίβει" το μυαλό του, οι απαντήσεις του είναι εκτός τόπου και χρόνου.



Ο σέφ και ο μάγειρας της φωτογραφίας θα σας βοηθήσουν να αποφασίσετε το που θα πάτε για φαί.



Το customize menu των Jones.



το πού βρισκόμαστε. Τώρα όμως υπάρχει ο ηλεκτρονικός τρόπος. Με την επιλογή Announce αφήνουμε στον υπολογιστή μας μια picture, η οποία δείχνει πού ακριβώς βρισκόμαστε, όπως για καφέ, για ψάρεμα, στο γιατρό, στο διευθυντή, σε σύσκεψη κ.λπ. Φυσικά όλες οι εικόνες είναι υπέρ του δέοντος κωμικές. Αν θέλουμε, μπορούμε να έχουμε password για την απενεργοποίηση του screen ή και ένα κυλιόμενο μήνυμα πάνω στην οθόνη.

Μην απασχολείτε τον Larry. Βγάζει φωτογραφίες.



WDYWTGFL: Συντομογραφία του Where do you want to go for lunch; Η απάντηση στο ερώτημα βρίσκεται στην ενσωματωμένη database με εστιατόρια. Οπως και στα ανέκδοτα, υπάρχει και εδώ δείκτης qualometer για την ποιότητα και buckometer για το κόστος κάθε εστιατορίου. Φυσικά το πρόγραμμα αρχίζει να έχει χρησιμότητα όταν αρχίσουμε να περνάμε ελληνικές διευθύνσεις.

Sayings: Λόγια μεγάλων αντρών. Αν χρειάζεστε κάποια σοφή κουβέντα ενός σοφού άντρα που να αρμόζει στην περίσταση, εδώ θα βρείτε πολλές απ' αυτές.

Pool: Επειδή ο τζόγος είναι λίγο πολύ στο αίμα όλων, ιδίως του Ελληνα, το pool (μια παραλλαγή αποτελεσμάτων ποδοσφαίρου) είναι ό,τι χρειάζεστε για να οργανώσετε τους συναδέλφους σας σε φανατικούς παίκτες. Και καλά κέρδη.

Bracket: Αν ασχολείστε με τα σπορ και θέλετε να διοργανώσετε ένα μικρό πρωτάθλημα, το πρόγραμμα υπάρχει έτοιμο. Εισάγετε τις ομάδες που θέλετε (μέχρι 64), τους αγώνες που θα δώσει η καθεμιά και τον τρόπο διεξαγωγής, και η κλήρωση θα γίνει αυτόματα. Για "διαφανείς" κληρώσεις.

Signups: Μια παραλλαγή του Signs. Εδώ οι επιγραφές έχουν πιο επίσημο χαρακτήρα και υπάρχουν και έτοιμες φόρμες με κενά για γραμμές. Η χρήση κειμένου και σχολίων είναι πιο ελεύθερη, αλλά υπάρχουν και πάλι πάνω από 100 graphics, στην περίπτωση που θα τα χρειαστούμε.

Forms: Αν μέχρι τώρα ξοδεύατε χρήματα για να φτιάχνετε κάποια επίσημα έγγραφα, όπως διπλώματα, βραβεία κ.λπ., σταματήστε. Μπορείτε να κερδίσετε αυτά τα χρήματα και να κάνετε party στο γραφείο τυπώνοντάς τα εσείς. Παρά τον κωμικό χαρακτήρα, πολλά από τα έγγραφα αποδεικνύονται πολύ χρήσιμα.

Fax Covers: Οταν στέλνουμε κάποια fax από την εταιρία, συνήθως υπάρχει μια πρώτη σελίδα με τα στοιχεία ή άλλες πληροφορίες. Τέτοια έγγραφα μπορούμε να δημιουργήσουμε με αυτό το utility και σίγουρα θα γελάσουν αρκετά αυτοί που θα παραλαμβάνουν τα Fax που στέλνουμε.

Horoscope: Μια και βαρεθήκατε από την πολλή δουλειά ως τώρα, ας δούμε το ωροσκόπιό μας. Για το κάθε ζώδιο υπάρχει περιγραφή, πρόβλεψη και συμβουλή, όλα με μεγάλη δόση χιούμορ. Φυσικά όλα τα μηνύματα για το κάθε ζώδιο είναι random με εντυπωσιακή πράγματι ποικιλία.

Headline: Αν θέλετε να γελάσετε με τα παθήματα κάποιου γνωστού, διαλέξτε αυτήν την επιλογή.

Η εφημερίδα "The daily Laffer News" θα έχει πρωτοσέλιδο έναν από τους γνωστούς (τα ονόματα παίρνονται μέσα από τον τηλεφωνικό κατάλογο) να έχει κάνει μια πράξη πολύ ταπεινωτική. Τα ονόματα επιλέγονται random και έτσι δεν ξέρετε κάθε φορά ποιον θα γελοιοποιήσετε.

Windfall: Αν με το pool δεν βγάλατε αρκετά, εδώ υπάρχουν σίγουρα κέρδη. Οργανώστε μια λοταρία στο γραφείο με τη βοήθεια των Laffer Utilities. Φτιάξτε λαχνούς με έξι νούμερα για να πουλάτε. Με την επιλογή choose θα γίνεται η κλήρωση των αριθμών.

TIP: Με κάποιο κόλπο μπορείτε να κερδίζετε εσείς πάντα, αλλά φροντίστε να μην σας καταλάβουν.

Excuses: Πολλές φορές έχουμε βρεθεί σε δύσκολη θέση και θέλουμε μια δικαιολογία. Τα Laffer Utilities έχουν προβλέψει και γι' αυτό. Οι απαντήσεις που θα σας δίνει ο Larry ίσως να μην δουλέψουν, αλλά σίγουρα

θα είναι καλύτερες από τις δικές σας. Χαρακτηριστικά παραδείγματα "Ο δίσκος μου έχει γεμίσει", "Η δισκέτα σβήστηκε", "Το λεωφορείο μου καταλήφθηκε από τρομοκράτες καθώς ερχόμουν στη δουλειά", "Το Computer μου είναι πολύ αργό για να το κάνει" κ.λπ.

What to do: Δεν ξέρετε τι να κάνετε; Χρειάζεστε μια συμβουλή; Ο Larry στη διάθεσή σας. Ρωτήστε τον οτιδήποτε. Θα σας απαντήσει πρόθυμα. Αφού "στύψει" το μυαλό του, θα σας δώσει την απάντηση που πρέπει. Το μόνο σίγουρο είναι ότι δεν θα έχει καμιά σχέση με αυτό που τον ρωτήσατε.

Sounds: Διασκεδάστε τους συναδέλφους σας με ανόητους ήχους και εφέ. Υπάρχουν ήχοι από παιχνίδια, lasers, μοτοσικλέτες, πουλιά και ήχους τηλεφώνων. Δυστυχώς όμως ακούγονται μόνο από speaker του PC και δεν υποστηρίζονται κάρτες ήχου.

Birthday: Ξεχάσατε τα γενέθλια της γραμματέας σας; Απαράδεκτο. Αντλώντας τις πληροφορίες από το πρόγραμμα phone, μπορούμε να έχουμε μια κατάσταση με τις ημερομηνίες γεννήσεως.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τα Laffer Utilities είναι σίγουρα κάτι το διαφορετικό. Το χιούμορ κάνει παντού αισθητή την παρουσία του και είναι ο άξονας, στον οποίο στηρίζονται όλα τα utilities. Παρ' όλα αυτά, πολλές λειτουργίες αποδεικνύονται πολύ χρήσιμες και ιδίως οι εκτυπώσεις διαφόρων εντύπων. Αν βαρεθήκατε τα γνωστά office automation προγράμματα και θέλετε κάτι ξεχωριστό, τα Laffer Utilities είναι μια άριστη λύση. Συνδυάστε τις δουλειές του γραφείου με πολύ κέφι, αλλά καλύτερα να μην δει το πρόγραμμα αυτό το αφεντικό. Η Sierra μας δίνει αυτήν τη φορά μια άλλη όψη του όρου "επαγγελματικό Utility".

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: Dusan.



Αυτή η οθόνη στον υπολογιστή σας θα αναγκάσει τους συναδέλφους σας να σας αφήσουν ήσυχους.

IMAGE FX

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ NOVA DESIGN

AMIGA

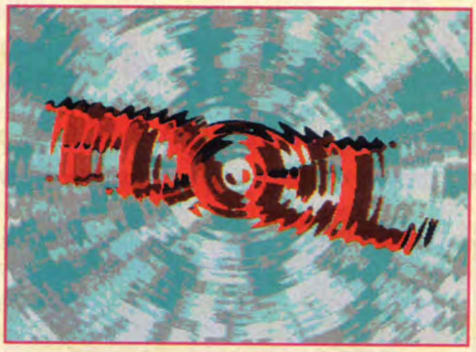
• του Γ. Κακαλέτρη

Πριν δύο μήνες είδαμε απ' αυτήν εδώ τη στήλη, την τελευταία έκδοση του Art Department Pro που μέχρι πριν λίγο καιρό μονοπωλούσε την επεξεργασία εικόνας σε Amiga. Σας παρουσιάζουμε τώρα τον κυριότερο αντίπαλό του το ImageFX.

Από τη Nova Design έρχεται αυτό το αξιόλογο πακέτο, το οποίο είναι το δεύτερο που βλέπουμε, από τα τρία πιο δημοφιλή προγράμματα επεξεργασίας εικόνας στον εν λόγω υπολογιστή (το τρίτο είναι το ImageMaster).

Οπως όλα τα προγράμματα του είδους, οι απαιτήσεις του είναι αρκετά αυξημένες και σε υπολογιστική ισχύ, αλλά και σε χωρητικότητες (μνήμης και δίσκων). Αυτό δεν θα πει όμως ότι χρειάζεστε ένα μεγαθήριο για να γευτείτε τις χάρες του. Το ImageFX, μπορεί να λειτουργήσει στοιχειωδώς και χωρίς σκληρό δίσκο, αλλά και με 2MB μόνο, κύριας μνήμης, αφού υπάρχει η δυνατότητα χρήσης τμήματος δίσκων ως υπερβατική μνήμη (virtual memory). Σε μια Amiga 500 όμως πολλές φορές θα χρειαστεί κανείς να περιμένει και μία ώρα για να δει τα αποτελέσματα ενός πειραματισμού του... Ετσι ως ιδανικός εξοπλισμός συνίστανται 6MB RAM (2+4), ένας σκληρός δίσκος και αν βιάζεστε ...κάτι από 68020 και πάνω στην καρδιά του μηχανήματός σας.

Πριν ξεκινήσω, θα αναφέρω ότι η σύγκριση του ImageFX με το AdPro θεωρεί το τελευταίο με τη μορφή που το είχαμε στη διάθεσή μας και όχι με όλα τα τυχόντα

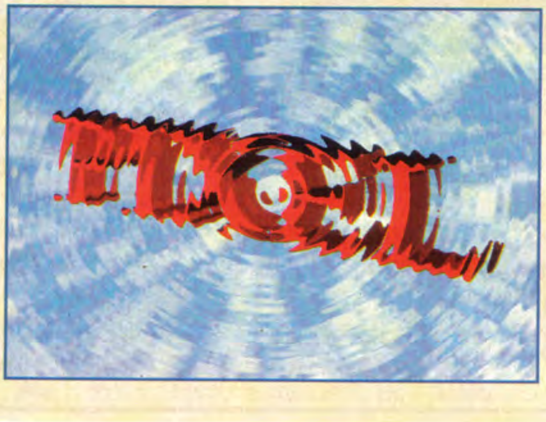


Preview των κυματισμών σε 16 χρώματα...



Relief map

...και σε 256



Η αρχική εικόνα (256 χρώματα)

modules που πιθανόν να υπάρχουν. Αρχίζοντας λοιπόν την περιήγησή μας στο ImageFX, βρίσκουμε ότι δεν αφορά μόνο την επεξεργασία εικόνας με φίλτρα και λοιπούς αλγορίθμους, αλλά είναι χτισμένο γύρω από ένα 24bit ζωγραφικό πακέτο στα δημιουργήματα του οποίου μπορούν να εφαρμοστούν πληθώρα από λειτουργίες, των κλασικών προγραμμάτων επεξεργασίας εικόνας. Το κύριο μενού (toolbox) αποτελείται από τα εργαλεία του ζωγραφικού τμήματος, τα οποία έχουν παρόμοια λειτουργία με αυτά στο Deluxe Paint. Δηλαδή filled ή outlined εργασίες από το ίδιο εργαλείο, με διπλό πάτημα του ποντικιού εμφανίζονται οι παράμετροι που καθορίζουν τη λειτουργία και επιπλέον με το δεξί κουμπί εξαφανίζεται η εργαλειοθήκη, για πρόσβαση στα κρυφά σημεία της εικόνας. Τα πάντα γίνονται σε 24bit true color, ενώ για τους χρήστες που δεν έχουν μια υποστηριζόμενη κάρτα χρώματος (IV24, DCTV κ.λπ.) ή έστω τα εξελιγμένα modes των 1200 ή 4000, μπορούν να δουλεύουν σε μια προσομοίωση με 16/32/4096 χρώματα ή A/M που υποστηρίζει κάθε Amiga. Βέβαια αυτό που φαίνεται είναι πολύ χειρότερο από το πραγματικό κατασκεύασμα που σώζεται στο δίσκο. Στο δεξί μέρος του μενού υπάρχουν εργαλεία για Zoom In, Zoom Out και 1-1 απεικόνιση και κάτω από αυτά η ένδειξη περάτωσης μιας εργασίας. Πάνω αριστερά υπάρχουν οι πληροφορίες και το κουμπί σμίκρυνσης που ελευθερώνει κατ' επιλογή μνήμη που καταλαμβάνει το πρόγραμμα, χωρίς όμως να διώχνει το ίδιο το πρόγραμμα, το οποίο περιμένει για επανενεργοποίησή του.

Λέμε όμως για σχεδιαστικό πρόγραμμα και πουθενά δεν φαίνεται η παλέτα. Αυτή βρίσκεται σε άλλο σημείο: στο μενού palette, στο οποίο υπάρχουν τα εργαλεία καθορισμού της. Από εδώ γίνεται και η επιλογή του χρώματος του πινέλου. Επειδή όμως θα ήταν δύσκολο να αλλάζει κανείς συνεχώς μενού, για να επιλέξει χρώμα, μπορεί να ζητήσει η παλέτα, που σημειωτέον αποτελείται από 32 έως 256 χρώματα, να βρίσκεται και στο μενού των εργαλείων.

Γυρίζουμε πίσω στο toolbox. Εδώ πέρα από τα εργαλεία ζωγραφικής κατοικούν και οι λειτουργίες επεξεργασίας. Ετσι 15 κουμπιά οδηγούν σε μικρότερα μενού επιλογών:

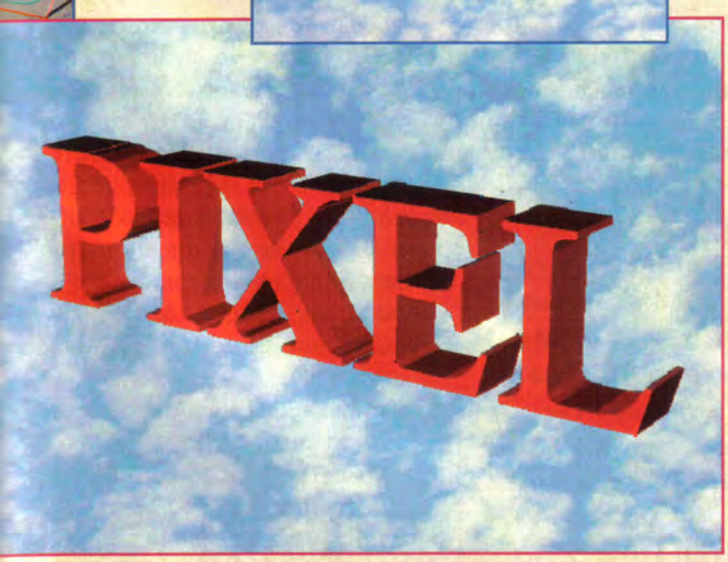
Buffer, όπου ορίζουμε το χώρο της δουλειάς μας (μέγεθος εικόνας κ.λπ.) ή κάνουμε αλλαγή μεταξύ δύο buffers.

Color, τα κλασικά B&W to Grey, Grey to Color, Color to Grey, Negative, Posterize, False Color, Solarize, Custom (καθορίζεται γραφικά η καμπύλη) και HalfTone (με πολλές υποεπιλογές). Balance, με επίσης κλασι-





Disperce



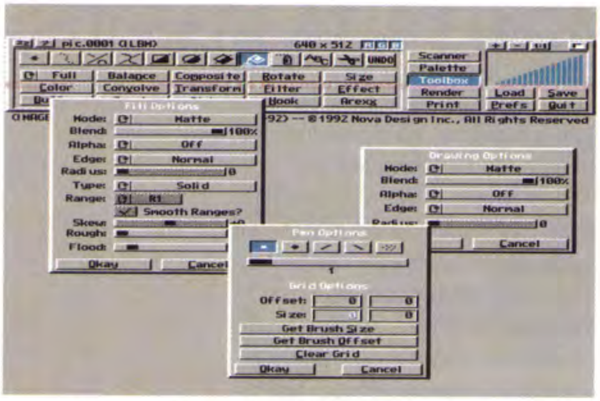


Motion blur



Oil transfer

ΧΩΡΙΣ Joystick



Υπομενού με πολλές παραμέτρους ακολουθούν σχεδόν κάθε επιλογή.

κές ρυθμίσεις, οι οποίες γίνονται όμως μέσω τριών τρόπων απεικόνισης των χρωμάτων: RGB, HSV και CMYK, το οποίο ίσως θα ξενίσει τον άπειρο χρήστη.

Composite, για τη σύνθεση νέων εικόνων με ή χωρίς χρήση του alpha channel.

Rotate, από όπου περιστρέφουμε όλο το δημιούργημά μας σε διάφορες γωνίες.

Size, αυτονόητη και η λειτουργία αυτού του κουμπιού, αλλάζει μέγεθος στο αντικείμενό μας.

Brush, όπου υπάρχουν επιλογές χειρισμού των βουρτσών. Τα γνωστά Handle, trim, outline, Load και Save βρίσκονται στο υπομενού που ακολουθεί.

Convolve, οι συγκερασμοί, που περιλαμβάνουν μερικούς έτοιμους αλλά και την κλασική διαδικασία εισαγωγής νέων με τη μορφή πίνακα. Εδώ οι έτοιμοι είναι Edge detect, Motion Blur, Blur, Relief Map, Sharpen και Unsharp Mask.

Transform, οδηγεί σε πιο απλούς μετασχηματισμούς, Roll, Flip και Mirror.

Filters, με τις υποεπιλογές Dynamic Range, Color Limit, R.I.P (isolation) και Antialias. Το τελευταίο μάλιστα κάνει πολύ καλή δουλειά!

Το Alpha channel, είναι ένα επιπλέον buffer εικόνας με 256 αποχρώσεις του γκρι (8 bit), η οποία χρησιμοποιείται για τη δημιουργία ειδικών εφέ π.χ. κατά τη μείξη εικόνων, στο ζωγράφισμα κ.λπ. Στο ImageFX, το Alpha channel μπορεί να κατασκευαστεί είτε από εικόνα είτε με τρεις έτοιμους τρόπους (wave, black και Matte) και μπορεί να δώσει ενδιαφέροντα αποτελέσματα. Η εμπλοκή του στις διάφορες εργασίες που το υποστηρίζουν, γίνεται κατ' επιλογή από τον χρήστη. Τα effects είναι μια μικρή ομάδα από ειδικά εφέ που βρίσκουμε και σε άλλα προγράμματα με πολύ ενδιαφέροντα αποτελέσματα: Oil transfer, remove feature, disperse, roughen και wave distort. Από αυτά ξεχωρίζουν το Disperse που διαλύει λίγο το αντικείμενο και το Wave distort που δημιουργεί κυματισμούς με επιλεγμένες παραμέτρους. Το τελευταίο αυτό, δεν φτάνει το Riple του AdPro, είναι όμως μια πολύ καλή εναλλακτική λύση. Και φτάνουμε στα hooks, όπου βρίσκουμε αρκετά εξωτερικά modules που αναλαμβάνουν να κάνουν την εικόνα σας αγνώριστη. Μερικά από αυτά είναι τα Spiral, explode και antique. Το τελευταίο κουμπί αφορά τη συνεργασία του προγράμματος με την AREXX. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί κυρίως για τη δημιουργία μακροεντολών που θα διευκολύνουν είτε για τη δημιουργία animations. Οπου απαιτείται, νέο υπομενού ενεργοποιείται και με sliders (συνήθως) εισάγονται τα υπόλοιπα στοιχεία. Πρέπει να πούμε ότι οι παραπάνω εργασίες μπορούν να εφαρμόζονται είτε σε όλη την εικόνα είτε σε τμήμα της είτε μόνο σε brush που έχουμε επιλέξει. Αυτό γίνεται με το πρώτο κουμπί της εργαλειοθήκης. Το τρίτο σημαντικό μενού του προγράμματος είναι το Render, από το οποίο γίνεται ουσιαστικά η μετατροπή της 24bit εικόνας εργασίας σε κάποιο format υποστηριζόμενο από την Amiga σας. Εδώ βέβαια η δουλειά δεν γίνεται πρόχειρα όπως στο preview αλλά πολύ καλύτερα, όμως δεν μου έδωσε την εντύπωση ότι φτάνει τη δουλειά του AdPro όταν στόχος είναι οι HAM εικόνες. Οι επιλογές που υπάρχουν εδώ περιλαμβάνουν τον τύπο της εικόνας που θα σωθεί (ανάλυση και χρώματα), τον τύπο και το βαθμό του dithering και τέλος τη μονάδα απεικόνισης που προορίζεται η εικόνα (DCTV, IV24 κ.λπ.) με τη μορφή modules. Το αντικείμενο που θα σωθεί, μπορεί να είναι ένα από πολλά υποστηριζόμενα formats, όπως συνηθίζεται στα πακέτα του είδους, ανάμεσα σε αυτά βρίσκουμε τα IFF, GIF, JPEG κ.λπ. Και εδώ υπάρχει το ANIM όπου κάθε εικόνα αποθηκεύεται σαν το επόμενο καρέ ενός IFF animation, όπως αυτά που "παίζονται" από τα πολύ γνωστά πακέτα παρουσιάσεων και multimedia. Υπενθυμίζουμε ότι η δυνατότητα αυτή υπήρχε και στο AdPro. Το τέταρτο και πέμπτο από τα πέντε μενού εργασίας του ImageFX, αφορούν ειδικές εφαρμογές, όπου αντικείμενα ει-



Η παλέτα, ως συνήθως, είναι 256 χρωμάτων (εδώ σε HAM-6 mode) και για το χειρισμό της υπάρχουν τα γνωστά εργαλεία spread, copy κ.λπ. Οι ρυθμίσεις γίνονται με τρεις διαφορετικούς τρόπους: RGB, HSV και CMYK.

σάγονται μέσω scanner απευθείας στο πρόγραμμα ή έχοντας ως στόχο την εκτύπωση. Σε μεγάλο βαθμό μπορεί να καθοριστεί ο τρόπος συμπεριφοράς του προγράμματος μέσα από τις επιλογές του μενού Prefs. Εδώ μπορεί να οριστεί υπερβατική μνήμη, ο τρόπος κατασκευής της preview οθόνης, τα default modules για κάθε δουλειά, τα directories που θα ψάχνει το πρόγραμμα για διάφορα αρχεία, τη μορφή των requesters και την παλέτα. Συγκεκριμένα για την υπερβατική μνήμη, της οποίας το μέγεθος καθορίζεται από τον ελεύθερο χώρο του σκληρού σας, υπάρχει η δυνατότητα να μη χρησιμοποιείται αυτόματα αλλά να ζητείται πρώτα η έγκριση του χρήστη. Αυτό γίνεται γιατί ακόμη και αν έχετε πολύ γρήγορο σκληρό, οι επιδόσεις της είναι πολύ χαμηλές σε σχέση με αυτές της πραγματικής. Το ImageFX, μπορεί να δουλέψει και χωρίς την preview οθόνη, εμφανίζοντας μόνο τα μενού του, πάνω στο Workbench, γλιτώνοντας έτσι αρκετή Chip μνήμη που είναι απαραίτητη στη συνέχεια. Η ευχρηστία του ImageFX βρίσκεται σε πολύ υψηλό επίπεδο, όπως άλλωστε και του AdPro. Οι απαιτήσεις του είναι μικρότερες και δεν πάσχει από μικροbugs που χαλούν την όλη εικόνα του AdPro. Σε αριθμό αλγορίθμων υπερτερεί έναντι του τελευταίου, λείπουν όμως κάποιες που δίνουν στο AdPro άλλο χαρακτήρα, όπως Sphere και Perspective. Σαφής είναι η ανωτερότητα του AdPro στον τομέα μετατροπής format σε εικόνες, αφού δίνει τα καλύτερα αποτελέσματα από όλα τα προγράμματα που επιχειρούν το ίδιο. Η ύπαρξη της υπερβατικής μνήμης βοηθάει αρκετές φορές ακόμη και με 6MB RAM, ώστε να μην κοπεί μια δουλειά στη μέση μετά από πολλή ώρα αναμονής. Αρκετά νέα στοιχεία λοιπόν από το ImageFX έρχονται να προ-

Χωρίς Joystick

στεθούν στη γκάμα των δυνατοτήτων της Amiga. Το πρόγραμμα μάλιστα μπορεί να συνοδεύεται και από το CineMorph το οποίο είναι το ανάλογο του Morph για το Art Department Pro για μεταμορφώσεις αλά Jackson και το IMP (ανάλογο του FRED) για επεξεργασία πολλαπλών frames. Ολα αυτά συνιστούν ένα πλήρες πακέτο από τη NOVA Design σε μια αρκετά λογική τιμή. Αν ασχολείστε με επεξεργασία εικόνας δεν πρέπει να λείπει από τη συλλογή σας.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: Triumph.

DEVPAC

ΜΙΛΩΝΤΑΣ ΤΗ ΓΛΩΣΣΑ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ

ATARI ST

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

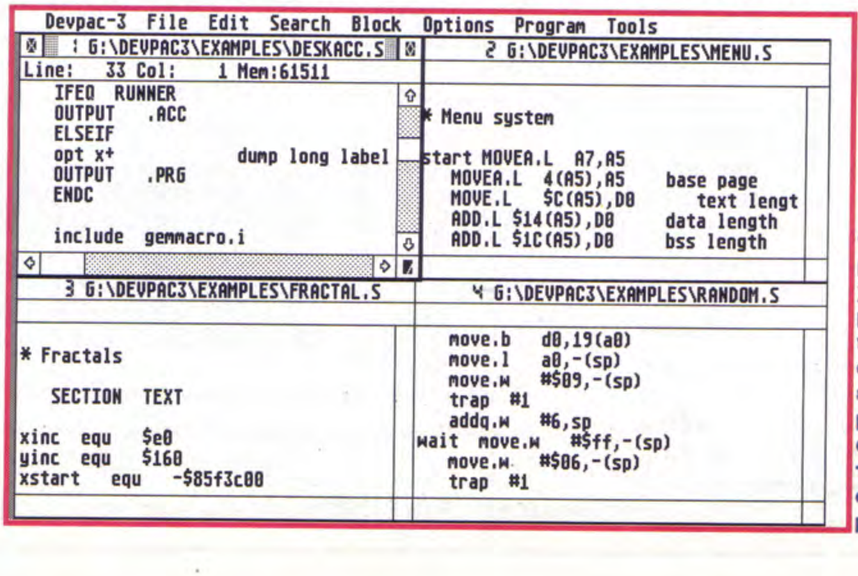
• του Ηλία Μανεσιώτη

Οσο και αν έχουν εξελιχθεί οι υψηλού επιπέδου γλώσσες προγραμματισμού, πάντα θα υπάρχει η ανάγκη για γράψιμο κάποιου μέρους του προγράμματος σε assembly, ιδίως αν το μέγεθος και η ταχύτητα του εκτελέσιμου κώδικα παίζουν καθοριστικό ρόλο. Οποιος λοιπόν καυχιέται ότι "κατέχει" τον υπολογιστή του, πρέπει να είναι σε θέση να απαντήσει καταφατικά στην ερώτηση "assembly ξέρεις;".

Το Devpac είναι αναμφισβήτητα η μοναδική επιλογή των σοβαρών προγραμματιστών λόγω της ταχύτητας και του ολοκληρωμένου περιβάλλοντος, που περιλαμβάνει editor, assembler και debugger. Αποτελεί έτσι κορυφαίο προγραμματιστικό εργαλείο, αφήνοντας πολύ πίσω τον ανταγωνισμό. Φθάνοντας αισίως στην έκδοση 3, εξακολουθεί να διεκδικεί τα πρωτεία παρέχοντας δυνατότητες που λύνουν τα χέρια αυτών που ασχολούνται επαγγελματικά με την ανάπτυξη λογισμικού. Οι σημαντικότερες διαφορές με τις προηγούμενες εκδόσεις είναι ο μεγαλύτερος βαθμός ολοκλήρωσης του περιβάλλοντος και η αυξημένη, κατά 40%, ταχύτητα στο compilation (σύμφωνα με ισχυρισμούς της HiSoft).

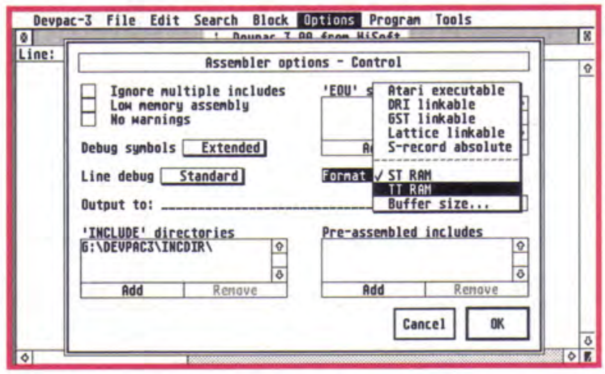
Πρώτες εντυπώσεις - Περιβάλλον

Το πρόγραμμα έρχεται σε μια δισκέτα double density, η οποία περιέχει και πρόγραμμα install για να εγκαταστήσετε το Devpac σε δισκέτες ή σε σκληρό δίσκο. Η διαφορά με τις προηγούμενες εκδόσεις φαίνεται ύστερα από μικρό χρονικό διάστημα και αφού ελέγξει κάποιος τις επιλογές των menus. Η μεγαλύτερη ολοκλήρωση επιτυγχάνεται, εν μέρει, με την ενσωμάτωση του menu Tools, που έχει 20 θέσεις για ανάθεση σε προγράμματα που θα βοηθήσουν, τυχόν, την ανάπτυξη του δικού σας. Επιτρέπεται επίσης μεγαλύτερος έλεγχος των εξωτερικών προγραμμάτων, σε σχέση με την επιλογή Run Other των προηγούμενων εκδόσεων. Για παράδειγμα, μπορείτε να ορίσετε αν το πρόγραμμα θα τρέξει σαν GEM ή TOS, τις παραμέτρους που θα δεχτεί στη δεύτερη περίπτωση και το αν θα παραμένει στη μνήμη (ram resident), ώστε να φορτώνεται αυτόματα όταν ξεκινά το Devpac, ή όχι. Ο editor μπορεί να χειριστεί μέχρι 7 αρχεία σε ισάριθμα παράθυρα, τα ο-



Ο editor μπορεί να χειριστεί μέχρι εφτά παράθυρα, τα οποία επικοινωνούν μέσω του clipboard με τις εντολές copy και paste.

ΧΩΡΙΣ Joystick



Η επιλογή τύπου κώδικα που θα εξάγει ο assembler και η δήλωση των directories που περιέχουν τα include αρχεία.

ποία επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω copy και paste, γεγονός που αυξάνει την παραγωγικότητα σε μεγάλα προγράμματα που αποτελούνται από πολλά κομμάτια κώδικα (modules). Η εναλλαγή των παραθύρων γίνεται μέσω του menu Edit ή μέσω του keyboard με τους συνδυασμούς Alt+1 έως Alt+7, ενώ μπορούν να τοποθετηθούν σε οποιαδήποτε διάταξη (Tile, Overlap, Vertical και Horizontal). Η επιθυμητή configuration αποθηκεύεται στο δίσκο, ώστε να επαναφέρεται την επόμενη φορά που θα φορτωθεί το Devpac.

Ο editor έχει βελτιωθεί και αισθητικά με την προσθήκη νέων GEM objects, επιλογών σε pop up menus και λιστών. Οι λίστες επιτρέπουν την εισαγωγή ενός αριθμού επιλογών, όπως τα include directories, τα pre-assembled αρχεία και τα σύμβολα EQU. Ενα άλλο χρήσιμο χαρακτηριστικό είναι η προσθήκη bookmarks (μέχρι εννέα) σε ορισμένα σημεία του κώδικα, στα οποία έχετε πρόσβαση μέσω του πληκτρολογίου, με τους Control+Shift+1 έως Control+Shift+9.

Πέρα από αυτά, μέσω της επιλογής Preferences μπορείτε να αλλάξετε πολλές παραμέτρους φέρνοντας τον editor στα μέτρα σας. Για παράδειγμα, έχετε τη δυνατότητα να ορίσετε το μέγεθος του font, τη δημιουργία ενός backup αρχείου και τη χρησιμοποίηση του αριθμητικού πληκτρολογίου για εισαγωγή αριθμών ή για τον έλεγχο του cursor.

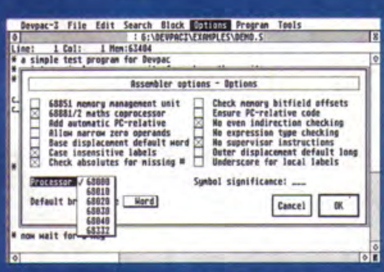
Ο πηγαίος κώδικας που εισάγετε και τα άλλα αρχεία μετατρέπονται σε γλώσσα μηχανής και αποθηκεύονται στο δίσκο ή στη μνήμη, ανάλογα με τι έχετε επιλέξει. Η ταχύτητα του compilation, σύμφωνα με τους ισχυρισμούς της HiSoft, έχει αυξηθεί κατά 40% σε σχέση με τις προηγούμενες εκδόσεις. Η ταχύτητα μπορεί να βελτιωθεί χρησιμοποιώντας pre-assembled αρχεία στον πηγαίο κώδικα, τα οποία μπορούν να δημιουργηθούν με την επιλογή Output Symbols. Αυτή δημιουργεί ένα αρχείο με το ίδιο όνομα με αυτό που γίνεται compilation αλλά με την κατάληξη .GS. Για παράδειγμα, αν θέλετε να συμπεριλάβετε το αρχείο EXAMPLE.L στον κώδικά σας και επιλέξετε την Output Symbols, θα δημιουργηθεί το αρχείο EXAMPLE.GS που θα περιέχει τον ορισμό του symbol table για τα απόλυτα labels και macros, καθώς και τα include αρχεία που περιέχει το εν λόγω αρχείο. Αυτό οδηγεί σε μια αύξηση της ταχύτητας, μια και ο assembler δεν κάνει αυτή την extra διαδικασία.

Ενα άλλο σημαντικό πλεονέκτημα του Devpac 3 είναι η ικανότητά του για παραγωγή κώδικα για τη σειρά 680x0 (68000, 68020, 68030, 68040), για τους μαθηματικούς συνεπεξεργαστές 68881/2 και τη MMU 688581.

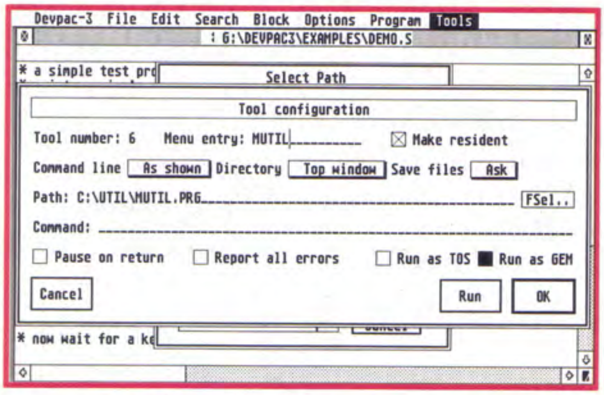
Το γεγονός αυτό τον κάνει ικανό για παραγωγή λογισμικού στον καινούργιο υπολογιστή της Atari, το Falcon 030, που στηρίζεται στον 68030 της Motorola ή στο φημολογούμενο μοντέλο που θα έχει τον 68040.

Το Devpac 3 υποστηρίζει πέντε τύπους binary αρχείων (Atari executable, DRI linkable, Lattice linkable, GST linkable και Motorola S-Records) και μπορεί να κάνει assemble στη μνήμη μειώνοντας δραματικά τις απαιτήσεις σε χρόνο και χώρο στο δίσκο, κάτι πολύ χρήσιμο όταν βρίσκεστε στο στάδιο της ανάπτυξης και κάνετε πολλές αλλαγές στον κώδικα. Η ικανότητα παραγωγής linkable κώδικα σας δίνει τη δυνατότητα να συμπεριλάβετε προγράμματα γραμμένα στο Devpac σε κώδικα που έχει γραφτεί σε υψηλού επιπέδου γλώσσες, όπως η Lattice C και η HiSoft Basic 2, ενώ το Motorola S-Records είναι το standard που χρησιμοποιείται στον προγραμματισμό EPROMs και άλλων συστημάτων που χρησιμοποιούν κάποιον από τους επεξεργαστές της οικογένειας 680x0.

Η ύπαρξη optimization switches επιτρέπει τη βελτιστοποίηση του κώδικα, όσον αφορά το μέγεθος ή την ταχύτητα εκτέλεσης. Συνολικά υπάρχουν 12 διακόπτες που τίθενται σε κατάσταση on, off ή warn. Οταν έρθει η στιγμή να ανακαλύψετε τυχόν λάθη, θα βρείτε πολύ χρήσιμο το debugging utility. Οι προηγούμενες εκδόσεις του Devpac είχαν



Το menu επιλογής των παραμέτρων του assembler. Βλέπετε ότι το Devpac 3 υποστηρίζει όλους τους επεξεργαστές της οικογένειας 680x0 όπως και τους μαθηματικούς συνεπεξεργαστές 68881 και 68882. Αυτό σημαίνει ότι το πρόγραμμα είναι κατάλληλο για ανάπτυξη λογισμικού στο Falcon 030 ή σε μεταγενέστερο υπολογιστή της Atari που θα χρησιμοποιεί πιθανόν τον 68040.



Η ανάθεση προγραμμάτων στο menu Tools γίνεται μέσω αυτού του dialog box.

το Mon, ένα πολύ ισχυρό debugger διαθέσιμο μέσα από τον editor ή ως ξεχωριστό πρόγραμμα. Με τη βοήθειά του το "κυνήγι" των λαθών απαιτεί λιγότερο χρόνο. Φυσικά, ο debugger της καινούργιας έκδοσης έχει βελτιωθεί σε σχέση με τους παλιότερους, επιτρέποντας εξέταση, διόρθωση και σύγκριση των περιεχομένων της μνήμης και του προγράμματος καθώς και εκτέλεση μιας εντολής τη φορά. Επιτρέπει επίσης την παγίδευση των exceptions που προκαλούνται από προγραμματιστικά λάθη. Μετά το επιτυχές compilation στη μνήμη, ο προγραμματιστής μπορεί να επιλέγει Debug και να εξετάσει το αποτέλεσμα έχοντας ένα σεβαστό αριθμό δυνατοτήτων στη διάθεσή του. Για παράδειγμα, υπάρχουν πέντε τύποι breakpoints που μπορούν να μπουν σε ορισμένα σημεία του κώδικα, από το πιο απλό μέχρι το πιο πολύπλοκο (με conditions). Συνολικά, μπορούν να τεθούν μέχρι οκτώ breakpoints ταυτόχρονα. Η οθόνη του debugger αποτελείται από έναν αριθμό παραθύρων που περιέχουν τον πηγαίο κώδικα, τους registers και το disassembled κώδικα. Κάθε παράθυρο, εκτός από αυτό των registers, μπορεί να χωριστεί στα δύο, φθάνοντας έτσι τα πέντε ενεργά παράθυρα. Μόνος του ο Mon μπορεί να χρησιμοποιηθεί με οποιοδήποτε πρόγραμμα παράγει κώδικα assembly ένας C compiler (η Pure C για παράδειγμα).

Αντί επιλόγου

Δεν νομίζουμε ότι χρειάζεται μεγαλύτερη αναφορά στα χαρακτηριστικά του Devpac 3 για να αντιληφθείτε ότι αποτελεί must για κάθε προγραμματιστή που σέβεται τον εαυτό του. Κοστίζει περίπου 80 λίρες Αγγλίας και διατίθεται από την εταιρία HiSoft, γνωστή για προϊόντα όπως η Lattice C και το Knife ST.

Μπορείτε να έρθετε σε επαφή στη διεύθυνση HiSoft, The Old School, Greenfield, Benford MK45 5DE, τηλ. 0525 718181

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: Lucifer.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

SHOP BY MAIL

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

■ ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ
Σ. Καλομητσίνης
Θ. Παπαδημητρίου
Τιμή: 2.300 δρχ.

■ ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
Srully Blotnick
Μετάφραση: Α. Τσιριμώκος
Τιμή: 1.900 δρχ.

■ ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
Επιμέλεια: Group Compupress
Τιμή: 1.300 δρχ.

■ VENTURA
Γιάννης
Ν. Διακογιάννης
Τιμή: 4.100 δρχ.

■ WINDOWS 3 POWER TOOLS
The LeBlond Group
Μετάφραση: Γ. Πατρίκος
Τιμή: 6.800 δρχ.
Συνοδεύεται από δισκέτα προγραμμάτων 1.44 MB.

■ AMI PRO 2 ΓΙΑ WINDOWS
Γιάννης Ν. Διακογιάννης
Τιμή: 5.200 δρχ.

■ AMI PRO 3.0 ΓΙΑ WINDOWS
Γιάννης Ν. Διακογιάννης
Τιμή: 5.400 δρχ.

■ COREL DRAW! 3.0
Γιάννης Ν. Διακογιάννης
Τιμή: 4.100 δρχ.

■ LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS
The LeBlond Group
Μετάφραση: Α. Παπαγιαν-νοπούλου, Σ. Γκίκας
Τιμή: 9.300 δρχ.

■ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΗΝ BORLAND C++ 3.0 & 3.1
B. Ezzell
Μετάφραση: Χρίστος Τόμπρας
Τιμή: 4.800

■ MICROSOFT ACCESS
Διονύσιος Καρακίτσος
Τιμή: 4.100

ΓΛΩΣΣΕΣ

■ UP & RUNNING CLIPPER 5.01
Richard Frankel
Μετάφραση: Σ. Γκίκας
Τιμή: 2.100 δρχ.

■ VISUAL BASIC
Ε. Τρικεριώτης
Τιμή: 4.400 δρχ.

■ TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS
Λευτέρης Καστρίσιος
Τιμή: 4.800 δρχ.
Συνοδεύεται από δισκέτα προγραμμάτων 1.44 MB

ΣΕΙΡΑ ΑΡΧΑΡΙΩΝ

■ DOS 5
R. Ashley - J .N. Fernandez
Μετάφραση: Α. Νικολαΐδης
Τιμή: 3.600 δρχ.

■ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS
Peter Stephenson
Μετάφραση: Σ. Μεταξάς
Τιμή: 3.600 δρχ.

■ WINDOWS 3.1
Keith Weiskamp
Saul Aguiar
Μετάφραση: Ν. Αγγελάκης
Τιμή: 3.600 δρχ.

■ WORD ΓΙΑ WINDOWS 2
Pamela S. Beason
Stephen Guild
Μετάφραση: Θ. Κούτσης
Τιμή: 3.600 δρχ.

■ NOVELL NETWARE 2.2
Peter Stephenson
Glenn Hartwig
Μετάφραση: Σ. Γκίκας
Α. Παπαγιαννοπούλου
Τιμή: 4.100 δρχ.

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

■ VIDEOTEX
Δάφνη Αθανασιάδου
Τιμή: 2.200 δρχ.

■ ON - LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ
Γιώργος Λυγεράκης
Τιμή: 2.400 δρχ.

■ VIRTUAL REALITY
Δ. Καλαμπαλίκης
Τ. Κάτσικας
Τιμή: 2.800 δρχ.

■ MULTIMEDIA
Αντώνης Κασσάνο
Τιμή: 2.400 δρχ.

■ ... ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ FRACTALS
Β. Μπάσιος Γ. Αδαμόπουλος
Τιμή: 3.200 δρχ.
Συνοδεύεται από δισκέτα.

POCKET GUIDE

■ DOS 5
Α. Παπαγιαννοπούλου
Τιμή: 1.800 δρχ.

■ DR DOS 6.0
Α. Παπαγιαννοπούλου
Σ. Γκίκας
Τιμή: 1.800 δρχ.

■ WINDOWS 3.0
M.L. Moseley
Μετάφραση: Σ. Γκίκας
Τιμή: 1.800 δρχ.

■ WORDPERFECT 5.1
G. Harvey - K.Y. Nelson
Μετάφραση: Α. Καλέκα
Τιμή: 1.800 δρχ.

■ WORDPERFECT 5.1 FOR WINDOWS
Alan Simpson
Μετάφραση: Ν. Αγγελάκης
Τιμή: 1.800 δρχ.

■ EXCEL 3.0
Γιάννης Πατρίκος
Τιμή: 1.800 δρχ.

■ WINDOWS 3.1
Marshall L. Moseley
Μετάφραση: Σ. Γκίκας
Τιμή: 1.800 δρχ.

ΓΕΝΙΚΑ

■ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ
Επιμέλεια: Group Compupress
Τιμή: 3.200 δρχ.

■ WHO IS WHO
Επιμέλεια: Group Compupress
Τιμή: 2.100 δρχ.

MANAGEMENT

■ ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΗΣΗ
Νικόλαος Πειρουνάκης
Τιμή: 3.900 δρχ.

■ Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER
Michael Armstrong
Μετάφραση: Α. Σοκοδήμος
Τιμή: 2.300 δρχ.

■ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ
John Grieve Smith
Μετάφραση: Γ.Α. Μπολάνης
Τιμή: 2.600 δρχ.

■ MANAGEMENT & ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Colin Lewis
Μετάφραση: Α. Σπυρόπουλος
Τιμή: 2.300 δρχ.

■ Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL
Rose Harper
Μετάφραση: Θ. Σκανδάμη
Τιμή: 2.300 δρχ.

COMPUTER GAMES

■ NINTENDO GAME BOY
Γ. Κυπαρίσσης
Τιμή: 1.100 δρχ.

■ NINTENDO NES
Γ. Κυπαρίσσης
Τιμή: 1.500 δρχ.

■ ADVENTURES
Αντρέας Τσουρινάκης
Τιμή: 3.400 δρχ.

Εκδόσεις ANUBIS
Λ. Συγγρού 44, Αθήνα 117 42, τηλ.: 9241714-6 fax: 9242219

ΔΕΛΤΙΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ANUBIS SHOP BY MAIL

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....
ΥΠΟΓΡΑΦΗ .... ΗΜ/ΝΙΑ ....

ΤΙΤΛΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω το βιβλίο. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

ΕΥΘΥΜΟ ΓΡΑΦΗΜΑ

• *Γράφει ο Κ. ΤΟΡΤΕΛΙΝΙ*

Δική μου είναι η στήλη, ό,τι θέλω θα γράφω. Κι άμα δεν σου αρέσει κυρ-αρχισυντάκτη μου, να πας σε άλλο περιοδικό. Εγώ δεν φεύγω! Δεν πάω πουθενά, πουθενά, εδώ θα μείνω, που λέει άσμα λαϊκό και εύθυμο. Τι σε πειράζει αν γράφω τη μια για ηλεκτρόνια και την άλλη για ανάποδα καρφώματα; Η, μήπως, επιθυμείς κανένα μυστήριο τεστ στην Amiga σου, αλά ΜΓ Συμβατό; Κάτσε καλά λοιπόν, μην πιάσω το πληκτρολόγιο και πεις βερίκοκο σε nanoseconds. Φίλε αναγνώστη, δεν είχα σκοπό – ειλικρινά σου γράφω – να ασχοληθώ με τον αρχισυντάκτη μου και τα βίτσια του. Ομως οι αγριοφωνάρες του κάθε αρχή του μήνα με αναγκάζουν να το κάνω και αυτό. Ναι, σήμερα θα απολογηθώ. Θα σας πω τι κάνω από το πρωί που ξυπνάω μέχρι το βράδυ που νυχτώνει. Καλά, κύριε Ηλία, καλά. Μέχρι που ξημερώνει. Λάθος.

ΠΑΡΑΠΟΝΟΓΡΑΦΗΜΑ

Συντάκτης παραπονούμενος

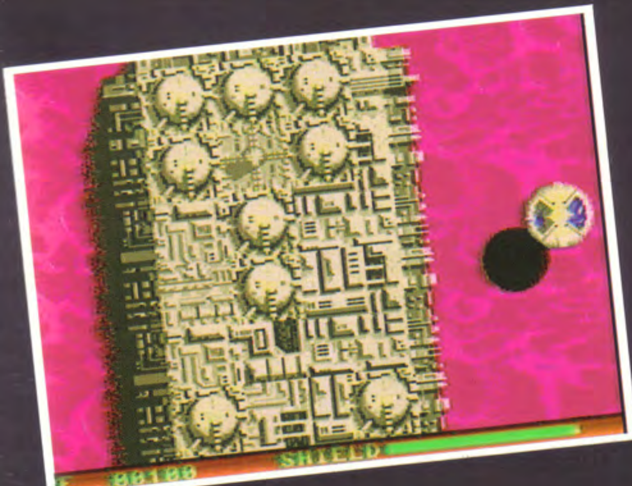
Μπα, τι βλέπω, κατέβηκες από την ταράτσα; Αν θυμάστε, ο κυρ-Ηλίας είχε ανέβει την Καθαρή Δευτέρα στον όγδοο και πέταγε το "Falcon 030"! Αμόλα καλούμπα, του φωνάζαμε! Αλλά ας έρθουμε στο θέμα μας. Ξυπνάω, ή καλύτερα με ξυπνάνε, στις 9. Εγώ πάντως σηκώνομαι γύρω στις 11. Η προσαρμογή στο φωτεινό περιβάλλον είναι κομμάτι δύσκολο, πώς να το κάνουμε. Αφού κάνω την καθιερωμένη γυμναστική, μέσω του παλιού αλλά καλού Daley Thompson Decathlon, παίρνω το πρωινό μου. Είναι λιτό και αποτελείται συνήθως από δύο αβγά μελάτα, μερικές φέτες ψωμί με βούτυρο και μέλι, ένα γιαουρτάκι και δυο τρία φρούτα της εποχής. Τελειώνω το πρωινό μου γύρω στη 1 το μεσημέρι. Η γλυκιά μανούλα μου με ειδοποιεί πως μεσημέριασε και πως το φαγητό είναι έτοιμο. Ποιος χαλάει χατίρι στη μάνα του; Κανένας. Ετσι κι εγώ κάθομαι στο τραπέζι με τον παππού, τη γιαγιά και το μικρό μου αδερφάκι.

Μάσα το καλά, γιόκα μου, λέει η γιαγιά. Εμπειρη γυναίκα, μεγάλη, κάτι θα ξέρει παραπάνω. Μάσα στη μάσα κι εγώ, θέλω κάπου δυόμισι ώρες να τελειώσω το γεύμα. Γύρω στις τέσσερις, κι αφού ο κακομαθ..., ο αρχισυντάκτης μου θέλω να πω, έχει σπάσει το τηλέφωνο, παίρνω τις δισκέτες μου και ξεκινάω για το περιοδικό. Ποιο περιοδικό; Μα καλά, πλάκα μού κάνετε; PIXEL LIGHT, σ' αυτό δεν γράφω; Ασχετα αν ο γερο-Ουμπέρτο τα βάζει όλα στο Classic. Γεράματα, βλέπεις, τι να κάνει ο άνθρωπος! Φτάνω στη στάση. Το λεωφορείο δεν αργεί, αλλά μέχρι να 'ρθει έχω διαβάσει Τσουρινάκη δυο φορές και δέκα τεστ Μανεσιώτη στο PC Master. Ανεβαίνω στο λεωφορείο. Μάλλον όμως πρέπει να περισσεύω. Δεν εξηγείται αλλιώς το ότι δεν μπορώ πάντα να ακυρώσω το εισιτήριό μου. Τέλος πάντων. Ιερά οδός, ώρα 16 και 30. Ερμού, Θησείο, λίγο έξω από τη Loft, ώρα 17 και 20. Ερμού, Σύνταγμα, ώρα 18 και 10. Ποιο τρόλεϊ να πάρω; Χθες ήταν τσιγάρο, σήμερα όμως; Περνάει ένα κρουασάν, μία μακαρονάδα, ένας χυμός και μετά από λίγο πάλι ένα κρουασάν. Ποιανού ιδέα ήταν να βάψουν τα τρόλεϊ; Δεν ξέρω. Με αυτά που βλέπω να περνούν από μπροστά μου ξελιγώθηκα. Πίσω ολοταχώς στα Mac Donald's. Μόλις 15 μέτρα από τη στάση. Τόσα που είδα, μου άνοιξε η όρεξη. Κι άντε να κλείσει!

Ωρα 19 και 10. Βγαίνω αργά αλλά σταθερά από τα Mac's. Βαρύς, αλλά γεμάτος όρεξη για δουλειά. Ξάφνου, να 'σου μπροστά μου ένα άβαφτο τρόλεϊ. Πηδάω πάνω και να 'μαι Συγγρού 44, στις 19 και 50. Βλέπετε, η Φιλελλήνων δεν παίζεται, μετά μάλιστα τα έργα για το μετρό. Αφού αναλύσουμε με τον Γιώργο τον περιπτερά τις καλύτερες φάσεις της Κυριακής, ασχέτως ημέρας, αφού βγάλουμε το καλύτερο γκολ και το καλύτερο κόψιμο, αποφασίζω την άνοδό μου στο Γολγοθά, δηλαδή στο δεύτερο όροφο. Η ώρα έχει ήδη φτάσει 20 και 30. Εντάξει, δεν λέω. Αργησα. Αλλά πείτε μου. Εγώ φταίω; Τέλος πάντων! Αυτός πάντα εκεί, να με περιμένει. Ορθιος, με τα χέρια σταυρωμένα. Αν καθόταν στα πόδια του, φτυστός ο Βούδας θα ήτανε ρε παιδιά! Με όση δύναμη του έχει μείνει και μοιάζοντας με λοχία σε καιρό ασκήσεων, φωνάζει:

– Giati argises re; Οι λατινικοί χαρακτήρες μπήκαν για να τονίσουν και τη λατινική καταγωγή του. Εντάξει, κι εγώ δεν πάω πίσω. Latinos είμαι, αλλά όχι και τόσο. Τι να του εξηγήσω τώρα; Οτι φταίει το κυκλοφοριακό; Οτι φταίνε τα τρόλεϊ που μου ανοίγουν την όρεξη; Οτι δεν θέλω να πικράνω τη μάνα μου; Αυτός δεν πιστεύει τίποτα. Κι ας του τα εξηγώ για κανένα δίωρο. Για να μη σας τα πολυλογώ, γύρω στις 10 το βράδυ, κουρασμένος από την κοπιαστική μέρα και τις φωνές του chief, αποφασίζω κι εγώ σαν άνθρωπος με το φίλο μου τον Ηλία να παίξουμε ένα Sensible Soccer. Πτώμα εγώ από την κούραση, δικαιολογημένα το σκορ θυμίζει πόλο ή ακόμα και χάντμπολ: 20-3, 14-6, 12-1 κ.λπ. Μάλιστα, για να έχει ενδιαφέρον το παιχνίδι, έχουμε συμφωνήσει με τον Ηλία πως αν τα γκολ που μου βάζει είναι αριθμός μονός θα κερδίζω εγώ και αν είναι ζυγός θα κερδίζει αυτός. Το τι αυτογκόλ πέφτει δεν περιγράφεται! Δεκατέσσερα joysticks έχουμε σπάσει μέχρι τώρα! Οχι, δεν παίζουμε με τις ώρες. Απλά, κλείνουμε ένα οχτάωρο, έτσι για να δοκιμάσουμε και τις επιληπτικές μας τάσεις. Δεν λέω, μας βρίσκει το ξημέρωμα, αλλά το φχαριστιόμαστε. Μετά; Τι μετά; Μετά... έχει δουλειά. Ο Ουμπέρτο φωνάζει. Α, όλα κι όλα. Το παιχνίδι παιχνίδι, αλλά η δουλειά δουλειά. Μέχρι τις εφτά που γλυκοχαράζει, οι πέντε γραμμές από το ευθυμογράφημα είναι έτοιμες. Αντε μετά σπίτι και πάλι τα ίδια. Υπνος, πρωινό, μεσημεριανό, κυκλοφοριακό, χορταστικά τρόλεϊ, Mac Donald's, περίπτερο, Pixel. Κόλαση ρε παιδιά, κόλαση σας λέω!

ΤΟΛΜΗΣΤΕ ΝΑ ΓΙΝΕΤΕ...
DEFENDER OF THE GALAXY



Ένα διαστημικό παιχνίδι που σας μεταφέρει, σαν κυβερνήτης ενός αστρόπλοιου, σε ένα μακρινό πλανήτη. Θα σας εντυπωσιάσει η τρομερή ταχύτητα των sprites και τα φοβερά γραφικά. Δεν πρέπει να το χάσετε!

AMIGA VERSION



Η καλύτερη "σπαζοκεφαλιά" του αιώνα! Το μόνο (!!!) που χρειάζεστε για να λύσετε το puzzle είναι ... ταχύτητα, παρατηρητικότητα και διάθεση για πολύ γέλιο.

AMIGA VERSION

ΤΑΡΤΑ: ΤΟ ΠΙΟ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ PUZZLE GAME

SPIN software DEVELOPMENT

Τα computer games της Spin Software θα τα βρείτε σε όλα τα computer shops.
Κεντρική Διάθεση και τηλεφωνικές παραγγελίες:
Compupress Support Center (πρώην Omni Shop) τηλ.: 3601761.